PC

GURU

94/7

A szórakoztató informatikai magazin

Újdonságok
Commanche CD
Desert Strike CD
Cyclemania

Játékteszt
System Shock
Wild Blue Yonder

Bloodnet
Quarantine
Colonization

198 Ft

24 OLDALAS HW - SW MELLÉKLET!

INTRO

Sziasztok!

Lassan itt a karácsony, legalábbis a Computer Karácsony, ahol is találkozni fogunk december 10-11-én, feltéve persze ha meglátogattok minket majd a GURU standon.

Aki az utolsó oldal környékére lapoz, az láthatja, hogy ismét nagy fába vágtuk a fejszénket, egy új lappal kívánunk kedveskedni az egyre gyarapodó PC-s tábornak, mely követve a kor szellemét CD-ROM melléklettel fog napvilágot látni hamarosan. Nagyon sok érdekes és hasznos dolgot fognak találni a kiadványt megvásárlók a CD-n és magában az újságban is, igyekszünk az elérhető legfrissebb játékdemokat és egyebeket rácsempészni a CD nem is olyan nagy tárolókapacitására. Az érdeklődők figyelmét itt is felhívnánk arra, hogy a lap nem kerül postai terjesztésre, így az újságosoknál nem lehet majd megvásárolni. A korlátozott példányszám természetesen akadályt jelent, de reméljük mindenkinek jut majd akit érdekel a dolog. Rajtatok múlik, hogy egyszeri, vagy éppen rendszeres kiadványról lesz-e szó, mi mindenesetre reménykedünk benne, hogy kedvező visszhangra lel majd a negyedik (a négy az már majdnem öt).

A karácsony közeledtével igencsak megélénkült a játékok kiadásának üteme, rengeteg újdonság és érdekesség áramlik kifelé a nagy és kisebb fejlesztő cégektől. A mostani PC GURU ismét inkább a nagyobb lélegzetű leírások jegyében fogant meg, hiába, egy Colonizationt nem lehet 2-3 oldalban elintézni, legalábbis szerintünk.

Ha az év végi torlódások miatt nem találkoznánk, akkor minden kedves olvasónknak boldog békés karácsonyt kívánunk, és persze hónap elején ne feledkezzünk meg a bakancsok és egyéb lábbelik renoválásáról sem, mert bizony mostanában jön a Télapó is..

GURU Team

Ragnarok

Bloodnet

Zepellin

Cyclemania

Alien Legacy

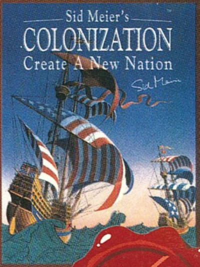
System Shock

TARTALOM

Commanche CD	3
Ragnarok	4
Daemonsgate	6
System Shock	10
Wild Blue Yonder	14
Bloodnet	16
Zeppelin	22
Desert Strike CD	24
Levelezés	28
Mad News tippek	29
Cyclemania	30
Colonization	32
Alien Legacy	40
Quarantine	44
Multimédiás zenék	48

A HÓNAP JÁTÉKA

1492. augusztus 3.



Egy nap a múltból, egy olyan nap, amelyen egy ember elindul, hogy felfedezze az Újvilágot ... Ma már történelem, de akkor és ott, egy nagyszerű kaland kezdete volt ez. Most a MicroProse és Sid Meier jóvoltából magad is aktív részese lehetsz a Gyarmatosítás minden örömének és gondjának, a csodálatos, de ugyanakkor veszélyekkel teli ismeretlen birodalom felfedezésének!

Az év egyik legnagyszerűbb stratégiai játéka, melyben újraírhatod a történelmet, felfedezheted az Újvilágot. Könnyen kezelhető, remekül megalkotott program, ne hagyd ki!

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán • Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta • Ára 198 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével. • Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Zrínyi Nyomda Budapest • 94 2557/07-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, ill. újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

COMANCHE CD

COMANCHE CD

100 új misszió ehhez a csodálatos helikopterszimulátorhoz. Szálljunk fel hát újra, és romboljunk egy jót RAH-66-os helikopterünkkel!

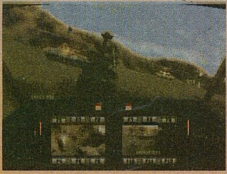
Hardware igény:
386SX, 4 MB RAM, VGA
CD-ROM, MS-DOS 3.3

90%

NOVA LOGIC

PC CD-ROM

Előbb vagy utóbb minden valamirevaló PC-s játékot eléri a végzete, és felkerül CD-ROM-ra. Így aztán különösebben nem is csodálkoztam azon, amikor az érkezett programok között válogatva ráakadtam a Comanche CD változatára. Mivel a program eléggé régen megjelent már lemezes változatban, ezért nem hiszem, hogy túlságosan hosszú bemutatást kéne róla írnom. Mindössze néhány szót szeretnék róla írni, háta van aki nem ismeri.
Szóval röviden: ez egy igen remek helikopter szimulátor, amiről leginkább azt kell először megemlíteni, hogy nem annyira szimulátor mint a többi szimulátor úgy általában, mert ebben a programban a készítők elsődlegesen az akciót hangsúlyozták ki.
Vagyis: ne számítsunk élethű, minden szempontból precízen kidolgozott helikopter szimulációra, hanem jó lesz ha felkészülünk egy igazi harci szimulációra.
Ezért aztán: lehet, hogy nem fog tetszeni azoknak akik "A" szimulátorokat kedvelik, de az



biztos, hogy sok emberkét fog elkapni a harci láz és nekilódul végrehajtani a küldetéseket.
Ja igen, ha esetleg eddig nem mondtam volna, nem csak mindenfelé kell ész nélkül lövöldözni, hanem megadott küldetéseket kell végrehajtani. Hát akkor talán ennyit a rövid étvágygerjesztésről, ha erre egyáltalán szükség volt...
Jogos kérdés az, hogy mi a jó abban, hogy a program felkerült CD-re és mi az amivel többet nyújt? Az első kérdésre

többféle válasz is létezik, de mivel ennek az ismertetőnek ez egyáltalán nem témája, ezért hanyagoljuk inkább.
A második kérdés azonban már sokkal fontosabb. A válasz első részét akkor kapjuk, amikor kézbe vesszük a játék dobozát. Azon ugyanis igen feltűnő helyen virít a felirat: kerek 100 (azaz száz) küldetést tartalmaz a CD. Ez azt jelenti, hogy tartalmazza az alapküldetéseket, a Comanche Mission Disk #1-et, a Comanche over the Edge küldetéseket, valamint ezeken kívül még 10 bonus küldetés található a CD-n. Sajnos a lényegi újdonságok felsorolásának ezzel vége is.
A NovaLogic nem élt különösebben a CD adta határtalan lehetőségekkel. Mindössze egy igen rövid, körülbelül 10 másodperces animáció került a játék elé, ami egyáltalán nem mondható túlzottan hosszú, egész estét betöltő tudományos fantasztikus filmnek. A lemezes változattól még annyiban különbözik, hogy kedvenc gyilkológépünk, akarom mondani helikopterünk bemutatásánál nem oldalról bámuljuk a masinát, hanem körbe-körbe forog előttünk, mintha egyfolytában rohannánk körülötte. Csak el ne szédüljünk. Hát ennyi.
Ezzel végére is értem az összes újdonság felsorolásának. A játék grafikája változatlan, ugyanazt a minimális konfigurációt

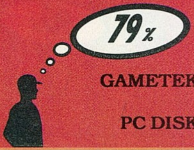
igényli mint a lemezes verzió (386DX40, 4 Mbyte RAM, VGA), természetesen egy CD-ROM kiegészítéssel. Minden leírt fanyalgásom ellenére azonban ezt a játékot minden harcos kedvű olvasónak csak ajánlani tudom, hiszen ami nem tetszik az mindössze a CD-re kerülés mikéntje, és nem maga a játék.
Akinek még nincs meg ez a program, az nagyon jól jár a CD-s verzióval, akinek már megvan, annak nem biztos, hogy érdemes ezt is megszereznie, hacsak nem mániákus és minden pénzt megér neki tíz újabb küldetés és 20 másodperc plusz animáció. Egy azonban biztos. A repülés szimuláció jó (bár mint mondtam nem olyan "igazi", de így legalább több hangsúlyt kapott a harc szimuláció), a küldetések izgalmasak, nehezek, a játék hangulata szuper. Mi kell még? Hát csak annyi, hogy kapd elő a sisakot, markold meg a botkormányt, vágj bele a küldetésekbe és lődd porrá az ellenségeidet.

DrótMalac

KING'S TABLE
The Legend of Ragnarok

Keverjünk össze egy képzeletbeli mozsárban egy táblás és egy fantasy játékot. Az eredmény: King's Table!

Hardware igény:
286, 640 kB RAM
MOUSE, VGA



GAMETEK

PC DISK

KING'S TABLE

A multimédia korát éljük. Egyre másra jelennek meg a bámulatosabbnál bámulatosabb, a jobbnál rosszabb, több CD-t megtöltő, és sokszor dögunalmas programok. A számítástechnikai újságokban lassan már csak ilyen programokról lehet olvasni. Most azonban egy kivétel következik. Méghozzá nagyon kivétel, hiszen nemhogy nem multimédiás játékról, de még csak nem is akciójátékról, hanem egy logikai táblás játékról lesz szó, ami manapság ritka, mint a zöld holló.

A játék nem újkeletű. Származási helye Európa, közelebbről behatárolva Észak-Európában és Skandináviában valahol keletkezett. A legelső King's Table stílusú játék előfordulásáról már a vaskorból is van bizonyíték, mely egy dán sírból származik. Természetesen ahogy haladunk az időben, egyre több helyen felbukkan a játék, mígnem egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy mi is ezzel játszunk.

A játékot két személy játszhatja, hasonlóan a sakkhoz vagy a dámához, itt is fekete és fehér bábukkal egymás ellen. A tábla mérete 11×11 mező (régebben eltérő méretűek voltak a táblák, volt 18×18-as méretű is). A fehér bábuk a játék kezdetekor a tábla közepén sorakoznak fel, számszerint 13-an, a fekete bábuk pedig a tábla négy szélén elosztva várják a harc kezdetét, számszerint 24-en. A játék célja a két szín esetén eltérő. A fehér színekkel küzdő játékos akkor nyeri meg a játékot, ha a tábla közepén álló Királyt el tudja juttatni a tábla négy sarka közül az egyikbe. A fekete oldal feladata ennek pont az ellenkezője: meg kell akadályoznia, hogy a fehér Király el tudjon jutni céljáig. Ezt úgy tudja elérni, hogy a fehér Királyt négy oldalról körülveszi bábuival.

A játék fő szabályainak ismertetésével most már nagy vonalakban meg is lennénk, a részleteket hagyjuk kissé későbbre, most nézzük, hogy miként lehet kezelni a programot. (Zárójelben: a játék történetéről van egy jó kis mese is, ám ennek műfordításától itt most eltekintek, így lehet, hogy sokak előtt titok marad, miként is alakult ki és miről szól ez a játék. Ezért ajánlom mindenkinek, hogy olvassa el Odin történetét a kézikönyvben, érdemes azt a néhány percet rászánni.)

A program elindítása és a demo elhessegetése után a képernyő közepén látjuk a táblát, tőle balra néhány szürke kövecskét, jobbra pedig néhány aranyérmét. Az aranyakat felejtsük is el rögtön, semmire sem használhatók, csak kellett valami a jobb szélére a táblának, mert különben hülyén nézne ki a kép. A bal oldali kövecskék azonban fontosak, mégpedig a következőkre lehet őket használni.

Az I feliratú kőre történő rábökés után az írókról és a kiadó cégről kaphatunk információkat. Ezt a követ gyorsan el is felejthetjük.

Az O betűvel ellátott kövecske már fontosabb. Itt állíthatunk be ugyanis néhány opciót: ki- vagy bekapcsolhatjuk a játék alatt az animációkat (kezdetben érdemes bekapcsolni, később nem, mert unalmasak egy idő után), letilthatjuk a számítógép vezérelte ellenfelek elmés megjegyzéseit (nagyon rövid időre ezt is érdemes bekapcsolni, de rettentő fárasztó és unalmas lesz nem túl sokára ez is), ki-bekapcsolhatjuk a zenét, valamint a legutóbbi játék visszajátszását kérhetjük.

A lemez mintázatú kövecske segítségével lehet a játékállást elmenteni, illetve visszatölteni, továbbá innen tudunk véglegesen kilépni a programból is. Az állás mentése úgy lehetséges, hogy játék közben egy ESC után választjuk ki a kövecskét. Összesen 12 állás tárolható.

A rúna mintázatú kövecske segítségével demot kérhetünk, amit bármelyik billentyű megnyomásával félbeszakíthatunk.

Végül pedig a legfontosabb kövecske, amin egy gyalog látható nem más, mint amivel a

játékot végre elkezdhetjük. Két fő választási lehetőségünk van, meg egy harmadik. Az első, hogy King's Table játékot játsszuk, a második, hogy elkezdünk vagy folytatunk egy Ragnarok versenyt (amit néhány, a CPU által vezérelt ellenfél ellen játszunk), a harmadik pedig, hogy csak úgy játszogatunk valakivel, akivel később a verseny közben találkozunk, de két játékos üzemmódot is kérhetünk. Gyakorlás csak Ragnarok pályán lehetséges. A King's Table és a Ragnarok között van egy kis különbség.

RAGNAROK

A Ragnarok tábla 11×11 négyzetből áll, csakúgy, mint a King's Table. Néhány négyzet speciális jelöléssel van ellátva. A középső Odin indulási helye, a négy sarok pedig a cél, ahova el kell őt juttatni. A többi jelölt négyzet a speciális karakterek indulási pontját mutatják. A fehér csapat, vagyis Valhalla Erői a következőkből állnak: Odin, 8 gyalog, valamint 4 speciális a játék előtt választható karakter. A fekete csapat, vagyis a Sötétség Erői 20 gyalogból és 4 speciális karakterből állnak össze. A játékot mindig a fekete oldal kezdi.

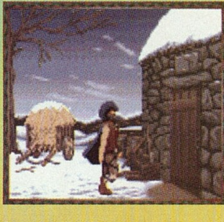
KING'S TABLE

A játékszabályok hasonlóak a Ragnarok-nál leírtakhoz, a játék mindössze abban különbözik, hogy nincsenek speciális karakterek, vagyis a játék nem annyira összetett.

A bábuk kiválasztása az egérrel vagy a kurzor billentyűkkel lehetséges, felvenni illetve letenni őket az egérgomb vagy a DEL billentyű megnyomásával lehet. Ha az aktuális karakter fölött állva az I billentyűt nyomjuk le, akkor információt kapunk az adott bábúról, az M lenyomásával pedig megkapjuk a lehetséges helyeket, ahova a bábuval léphetünk. A H billentyű segítségével lehetőség van tippet kérni.

Mint azt már írtam, a fekete játékos úgy nyerheti meg a játékot, hogy Odint négy oldalról körbeveszi bábuival. Természetesen ha Odin a tábla szélén áll valahol, akkor elég csak a fennmaradó három oldalról körülállni. Még egy lehetőség van arra, hogy csak három oldalról vegyük körül Odint, mégpedig akkor, amikor a negyedik oldal a tábla középső négyzete (vagyis Odin kiinduló pontja).

Akár a fehér, akár a fekete oldalnak lehetősége van a szemben álló oldal állományának pusztítására is. Bábu levétele az ellenfél csapatából hasonló, mint Odin elfogása, de itt elég csak két szemközti oldalról közrefogni az ellenfél bábuját. Ha ez sikerül, a közrefogott bábu eltűnik a tábláról (ha az animáció be van kapcsolva, akkor némi körítést is láthatunk). Ha



ügyesen lépünk, egyszerre akár két bábu is levehető. Van két kivétel az előbbi szabály alól, mégpedig Tyr a fehér oldalon, és Garm a fekete oldalon. Ezeket 3 oldalról kell közrefogni ahhoz, hogy levehessük őket a tábláról. És ezzel el is érkeztünk a karakterek lépéseinek és esetleges speciális tulajdonságainak ismertetéséhez.

Fehér karakterek, vagyis Valhalla Erői

Odin: a főnök, akit el kell juttatni a tábla közepéről valamelyik sarkába. 1 vagy 2 négyzetet léphet vízszintes vagy függőleges irányban. Csak akkor fogható el a fekete erők által, ha négy oldalról fogják közre.
Thor: tetszőleges számú négyzetet léphet vízszintes vagy függőleges irányban. Végszükség esetén Thor el tud pusztítani bárkit anélkül, csak rá kell lépni az el-

lenfél bábujára. Sajnos Thor ebbe belehal.
Freyr: átlósan léphet tetszőleges számú négyzetet.
Vidar: Egy vagy két négyzetet léphet vízszintesen vagy függőlegesen. Ha leütik, 2 kör múlva reinkarnálódik a kiindulási helyén.
Heimdall: vízszintesen vagy függőlegesen léphet 1 négyzetet.
Valkyries: 2 négyzetet léphetnek vízszintesen vagy függőlegesen. Lépésnél át lehet velük ugrani bábut, vagyis amerre lép, nem kell feltétlenül teljesen tisztának lenni a terepnek!
Tyr: tetszőleges számú négyzetet léphet vízszintes vagy függőleges irányban. Őt csak akkor veheti le a sötét oldal, ha 3 oldalról fogja közre.
Einherjar: A fehér oldal gyalogjai. Tetszőleges számú négyzetet léphetnek vízszintes vagy függőleges irányban.

Fekete karakterek

Loki: Vízszintesen vagy függőlegesen tetszőleges számú négyzetet léphet.
Fenrir: 2 négyzetet léphet vízszintesen vagy függőlegesen, és át tud ugrani karaktereket.
Jormungand: Tetszőleges számú négyzetet léphet vízszintes vagy függőleges irányban. Thor-hoz hasonlóan egyszer ez a karakter is képes leszedni egy bábut.
Surt: vízszintesen vagy függőlegesen léphet 1 négyzetet.
Garm: tetszőleges számú négyzetet léphet vízszintes vagy függőleges irányban. Csak akkor vehető le, ha 3 oldalról fogják közre a fehérek.
Hyrm: 1 vagy 2 négyzetet léphet vízszintesen vagy függőlegesen, két kör után újraéled a kezdeti pozícióján, ha leütik.
Giant: A fekete oldal gyalogjai. Tetszőleges számú négyzetet léphetnek vízszintes vagy függőleges irányban.

Nos, körülbelül ennyi lenne a King's Table bemutatása. Érdemes kipróbálni, nem rossz játék, csak sajnos elég könnyen kiismerhető. A CPU ellenfelek nem túl nehezek, de talán nem is baj ez mindenkinek. A grafika jó, bár néha a tábla nehezen áttekinthető. Sajnos a játék közbeni animációk igen rövid idő után megunhatók, nem túl változatosak. Ugyanez mondható el a CPU ellenfelek szövegeléseire is. Speciális hardver igényeket nem támaszt a program mindössze VGA-ra és egér-

re van szükség. Minden kisebb szépséghibája ellenére ajánlom mindenkinek, aki kedveli a táblás játékokat.

DrótMalac

DAEMONSGATE
Dorovan's Key

Nem biztos, hogy manapság egy ilyen színvonalú játékkal sikereket lehet elérni ezen a telített piacon. A játék kb. 5 MB, így nem várok világraszóló animációkat, de emlékezzünk vissza mennyi volt a Wizardry 7!!!

Hardware igény:
286, VGA
1 MB RAM

69%

GAMETEK

PC DISK

A grafikusokból, programozókból és zenészekből álló csapat több mint 30 főből állt. Három teljes évet vett el az életükből, az állításuk szerint, a legnagyobb szerepjáték elkészítése. Háromezer helyszín, ötezer szereplő és közel hetvenezer szó indokolja a legnagyobb jelzőt. Megpróbáltak egy teljesen reális, ésszerű világot létrehozni, melyben fontos szerepet kapott az egyes karakterek személyisége és viselkedése.

A teljességre való törekvés közben azonban kimaradt a játszhatóság figyelembe vétele. Nem hiszem, hogy az igazi játékosok előtérbe helyezik az ötezer szereplőt az élvezhetőséggel szemben. Véleményem szerint fontos, hogy egy jó játék már rögtön az elején sikerélményt nyújtson. Kevés program engedheti meg magának azt, hogy az eredmény csak napok múlva látszódjon. Többnyire csak a folytatások ezek, de az elődöknek már kellett bizonyítaniuk (Ultima 7, Wizardry 7). Szükség van egy kis lépesmézre az újdonságoknál, hogy a kalandozó egyáltalán kedvet kapjon a továbbmenéshez. Nekem ez hiányzott a legjobban ebből az anyagból, no meg az automata térképezés.

Jó lenne már megmondani a kalandjáték-készítőknek, hogy a kockás papír ideje lejárt. Nem vagyok hajlandó értékes játékidőt elpocsékolni idétlen labirintusok rajzolásával. Ez 1987-ben a Dungeon Master megjelenésekor még igen szórakoztató volt, de manapság már kifejezetten bosszantó. Képzeljük csak el milyen lenne a Doom menete, ha minden sarkon szólnánk az Impeknek, hogy pihenjetek egy kicsit, nekem most térképet kell rajzolnom.

E két dolog hiánya már alapvetően meghatározta a viszonyomat a játékhoz. A külalak, vagyis a csomagolás és a tartalom azonban elsőrendű. Két térkép, egy videokazetta és egy remek kézikönyv vigyorgott rám a dobozból, mikor kinyitottam. Egy nyolc és fél perces VHS videokazettán egy nagyon aranyos kis filmet láthatunk. Ebben a Kilencujjú Randolph, a neves történész és újságíró készít interjút a Daemon háborúk utolsó életben maradt veteránjával, a Csatornalehetű Travis-szal.

Érdekes módon keveredtek a modern elemek (magnetofon) és a középkori kellékek (olajlámpa). Különösen az a rész tetszett nagyon, mikor Travis elkapott egy szép, méretes csótányt, leheletével az örök semétmezőkre küldte, majd nemes egyszerűséggel belerakta a pipájába és rágyújtott. Az biztos, hogy nem vele szívnám el a békepipát.

Ennyi bevezető után lássuk az előtörténetet és a program kezelését.

Hat hónappal ezelőtt minden összeköttetés megszakadt Elsopea ősi királyságával. Ez eleinte nem is nagyon aggasztotta a Civilizált Királyságot, mivel nem volt túl szoros kötelék a két ország között. Két hónappal ezelőtt azonban aggasztó hírek érkeztek a déli tartományokból. Egy ismeretlen eredetű démonhadsereg vonult Tormis felé, pusztítást és halált hagyva maguk után.

Tormis tapasztalt hadvezérei-

nek minden igyekezete hiábavalónak bizonyult, a démonhordák hamarosan ostrom alá vették a várost. A környező városok a saját védelmük előkészületeivel voltak elfoglalva, így segítséget nem várhatott a város sehonnan.

A városi őrség parancsnoka (mi lennénk azok) a városi tanács elé lett idézve. Itt megtudta, hogy kinevezték a város utolsó reményének. Meg kell mondani, nem igazán örült a kinevezésnek. Nagyon megfelelt az eddigi könnyű élet. A bor jó volt a fogadókban és a szolgálólányok is csak ritkán mondtak nemet a herzig kapitánynak. De nem volt mit tenni, a város vezetői (no meg a programozók) úgy határoztak, hogy mennie kell. Egyetlen támpontot kapott. Egy idős Elsopea-i tudóst láttak a közeli Attiean városában. Nem lehet véletlen, hogy századok óta éppen most bukkan fel egy bölcs ezen a vidéken.

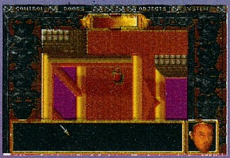
Legelőször azonban egy nyolc főből álló zsoldoscsapatot kell toboroznunk, akik hajlandóak lesznek vállalni a veszélyeket. A Civilizált Királyságok sorsa a kezünkben van... (kellemetlen lehet most a Civilizált Királyság lakóinak lenni)...

A kezelés a másik része a programnak amivel nem igazán vagyok kibékülve. Leginkább a Darklands menürendszerére tudnám visszavezetni (csak annál két fokkal rosszabb). Szomorú dolog, hogy minden karakter felszerelését ugyanazon az egy bábun mutatnak be. Nem túl szerencsés amikor ugyanazt a képet látjuk a tetőtől-talpig páncélba burkolt kapitánynál, mint a topless tolvajnőnél. Nem látjuk a fegyvereket a kezükben, nem változik semmi ha más páncélt adunk rájuk. Ez még három évvel ezelőtt sem ment volna el (Darklands).

A szokásos tulajdonságok itt is ugyanazt jelentik mint más szerepjátékokban, úgyhogy ezekre nem is térek ki külön (pl. nagy erő-nagy sebzés). Ezek az alapvető tulajdonságok nem változnak véglegesen. Előfordulhat, hogy egy varázsital hatására hosszabb-rövidebb időre nőnek, de ez csak időleges változás. Ami változhat normál körülmények között, azok a mágiapontok, a hitpontok és a stamina. Gondolom ezek sem szorulnak különösebb magyarázatra. Az csapattagok intelligencia hányadosuktól függően közel húszféle skill közül választhatnak.

Minden ember különböző szinten űzi a mesterségét. Tíz szint van a teljesen alkalmatlantól a mesterig. Abban az esetben, ha valaki mester szinten tud egy bizonyos mesterséget, akkor taníthatja a táborozás alatt az ügyetlenebb társait is. A kezdet kezdetén még csak a városban tudunk bóklászni. Rengeteg civil rohangál az utcákon és szabadon bemászkálhatunk különféle épületekbe.

A pihenés nem mindenhol lehetséges. A városokban szobát kell kivenni egy hotelben. Hat órára nyugalmat biztosítanak a pénzünkért. Rengeteg bolt is a segítségünkre siet kevéske aranyunk elköltésére. Vannak tárgyak elszórva a képernyőn. Ezeket a fekete körvonalukról tudjuk megkülönböztetni a nem mozdítható kacatoktól. Egy halom fegyver közül lehet választani, de mindenki úgy is a legnagyobb sebzésűt fogja használni, ezért nem is nagyon ismertetem őket.



Ha már a fegyvereknél tartunk, lássuk azt a részt ami talán a legfontosabb a szerepjátékokban, a harcot. Kérem szépen ez valami katasztrófa. Minden csatánál egy négyzethálós táblán kis figurák rohangálnak egy kardot lóbálva (persze senki ne gondoljon valami profi grafikai kidolgozásra, a figurák három pixelből állnak és csak a színük különbözteti meg őket az ellenféltől). Mindenkinek megmondhatjuk a csata előtt, hogy mit csináljon, de nagy valószínűséggel cseszik azt csinálni. A városi őrség parancsnoka vagyok, de a sima őrök előszeretettel püfölik a csapatomat. Egy árva nyílvesszőt sem tudtam megereszteni az ellenfelek felé, ugyanis a készítők szerint már több órát kell játszani annak érdekében, hogy egy ilyen egyszerű műveletet meg tudjunk csinálni . Meg kell mondanom őszintén, nekem még néhány őr is gondot okozott, mi lett volna itt néhány démonnal?

Ennyi rossz után következzen valami jó is. A program szerintem legsikerültebb része a mágiarendszer. Nincsenek látványos tűzlabdák, nem repkednek varázsszőnyegen a mágusok.

Négy alapvető varázsosztályt különböztethetünk meg.

A mágia legegyszerűbb és legbiztonságosabb formája HEDGE WIZARDRY. Ez szabad fordításban annyit tesz, hogy természetgyógyászat. Huszonkét varázskomponens biztosítja a varázsitalok változatosságát. Ezeket meg is vásárolhatjuk, de egyszerűbb begyűjteni őket a vadonban.

A második forma az Elementálok megidézése (Föld, Víz, Tűz, Levegő, Fény, Sötétség). Egy megfelelően felkészített varázskardba tudjuk ezeket bepréselni, így megnövelve annak tulajdonságait.

A harmadik módszer talán a legveszélyesebb. Ez a démonidézés. A kardokba vagy amulettekbe zárt démonok sokszor a csata eldöntői is lehetnek. Öt feltétel szükséges egy sikeres idézéshez. Először is a mágus legyen otthon a démontanokban. E nélkül nincs sok esélye és nem szerencsés dolog , mikor egy feldühödött Démon Lord járkál a táborunkban szabadon. Másodszor szükség van egy varázskardra vagy egy Vérkő Amulettre. Ezenkívül kell még tömjén, egy füstölő és áldozat a démonnak.

A negyedik osztály érti igazán a mágia lényegét. Ők az Igaz Mágia elkötelezett hívei. Szinte korlátlan a hatalmuk és nagyon értékes tagjai lehetnek a csapatnak.

Legelső dolgunk a városból kivezető út megkeresése. Pletykálkodjunk egy kicsit, hamarosan érdekes híreket hallunk a Tolvajok Céhéről és a Csatornákról. Állítólag létezik egy titkos kijárat, de azt csak a főtolvaj ismeri. A helyi milícia vezetője tud egy informátort az egyik városszéli fogadóban. A kislányt Mollnak hívják és hajlandó segíteni.

Elvisz egy barátjához, aki egy másik tolvaj kiszabadítását kéri cserébe a szolgálataiért. Travis Sewerbreath-et kell kihúznunk a slamasztikából. Őszintén szólva ezek után már nagyon elegem lett a játékból. Az a rengeteg mászkálás és értelmetlen harc. Nem igazán az én stílusom.

Röviden ennyi lett volna az ismertető a Démonkapuról. Mit mondjak? Igazából senkit nem akarok lebeszélni, de mégis ezt kell tennem. Nagyon mazohistának kell lenni, hogy valaki sikereket érjen el a game-ben. Azt hiszem itt be is fejezem a cikket, mivel a Dark Sun 2-ben a Tyr bányákban még van egy kis nézeteltérésem néhány agyfürkésszel. Meg kell még szereznem egy kalapácsot is, amivel...

De ez már egy másik cikk témája.

Mocsy

TEAM 17 COMPETITION

E havi Team 17 componk kérdései a következők:

1, Hány féle hajótípus közül választhatsz a játékban?
2, Mire szolgál a STEALTH üzemmód?
3, Sorolj fel legalább 3 fegyvertípust amit használhatsz?
4, Mi annak a bolygónak a neve ahol a gonosz ellen harcolunk?

A megfejtéseket a GURU címére várjuk, a helyes megfejtők között Project-X játékokat, pólókat valamint baseball sapkákat sorsolunk ki.

Beküldési határidő:
1994. december 15

ProjectX

Az új multimédia szabvány

Az eredeti Sound Blaster...

- 16 bit sztereó mintavételezés 5–44,1 KHz
- Valós idejű hardver kompresszió/dekompresszió
- Zenekari minőségű Advanced WavEffects szintézis 16 csatorna, 128 hangszer, 32 hangzású
- Programozható AWE 32 effektusgenerátor (reverb, chorus, QSound)
- max. 28 MB RAM
- E-mu Sound Font könyvtár-támogatás
- Valós idejű audio manipuláció
- 10 csatornás sztereó mixer

valamint a megszokott szoftverek...

A Creative Technology Ltd. a Sound Blaster kártya létrehozásával teremtette meg a multimédia alapjait a PC-k világában.

Sikereit a kiváló minőséghez párosuló kedvező árszintjének köszönheti, valamint annak, hogy a cég folyamatosan olyan termékekkel áll a felhasználók elé, amelyek a mindenkori csúcstechnológia előnyeit nyújtják.

Piaci részesedését tekintve a Creative Technology Ltd. világvezető multimédia szállítója, hang- és videokártyáiból sok millió darabot adtak el a világon.

Keresse dealereinket

és nagykereskedőnket!

ÉSZ KÉP

1065 BUDAPEST, LÁZÁR U. 10.
TELEFON: 131-3502, 131-3503
TELEFON/FAX: 131-3504

Magyarországi disztribútor:

KVENTA

1067 Budapest, Podmaniczky u. 37. Telefon/Telefax: 269-5262

SYSTEM SHOCK

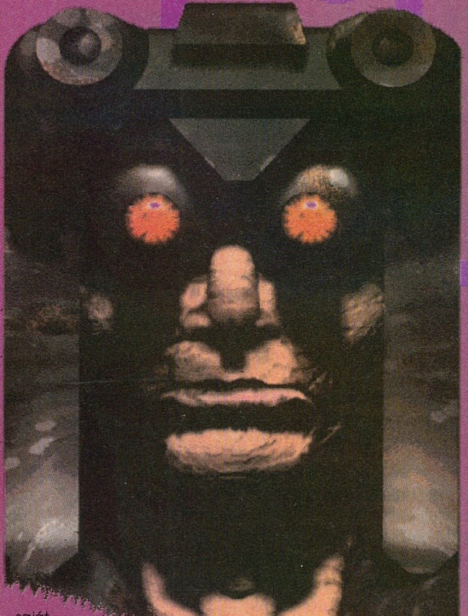
A System Shock méltó utódja az Ultima Underworld sorozatnak mind grafikailag, mind játszhatóságban. Habár a rejtvények bonyolultsága elmarad a nagy elődnél megszokottól, még így is az utóbbi idők egyik legjobb játékával állunk szemben.

Hardware igény:
486DX/33, 4 MB RAM, VGA, 35 MB HD, MS-DOS 5.0, egér

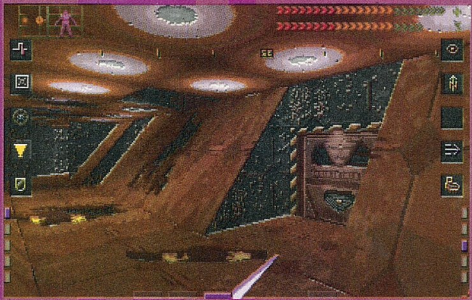
89%

ELECTRONIC ARTS
PC DISK

SYSTEM SHOCK



A kalóz könnyedén hatolt be a rendszerbe, és ott minden különösebb teketória nélkül nekilátott a kívánt adatok letöltéséhez. Régen túl volt már azon az állapoton, amikor az ilyen behatolások lázba hozták, számára ez is csak egy munka volt a sok közül. Megfizették érte és úgy is csak ez számított...
Ezúttal azonban mégsem volt annyira szerencsés az akció, hiszen nem egész egy percen belül bemérték tartózkodási helyét, ami nem kis teljesítmény egy ilyen tapasztalt kalóz esetében, mint ő! Menekülésre semmi esélye sem volt, az ajtót pillanatokon belül rátörték. A büntetés ilyen esetekben többnyire sohasem volt kevesebb 15 évnél, így ő sem számíthatott enyhébb ítéletre. A biztonságiak parancsnoka -egy bizonyos Edward Diego- azonban amnesztiát, sőt egy speciális katonai "inplant"-ot ajánlott fel egy hasonló munka elvégzése fejében. Meglehetősen szokatlan eljárás, de a tettenért kalóznak nem sok választási lehetősége volt. Vagy belebabrál egy másik rendszerbe, vagy bekasztnizzák 30 évre egy rakás el nem követett bűnért is. Nem kellett sokat gondolkodnia a válaszon, s hamarosan máris úton voltak a TriOptimum Corporation Citadel elnevezésű bányász űrállomására.
A munka egészen érdekes volt, egy számára ismeretlen, SHODAN elnevezésű mesterséges intelligenciát kellett alkotói által meghatározott béklyóitól megszabadítania. Soha sem csinált még ilyet azelőtt, de természetesen nem okozott komolyabb problémát a feladat megoldása. Diegót figyelmeztette, hogy egy ilyen manőver nem biztos, hogy ésszerű lépés, de a válasz egyértelmű volt: foglalkozzon a saját dolgával! Jó, felelte, végül is neki mindegy. A jól végzett munka jutalmául szolgáló "inplant" beültetésére várva jóleső érzéssel töltötte el a gondolat, hogy mindössze hat hónapot kell eltöltenie gyógyító kómában, és utána az új szerzeménye segítségével ő lesz a legjobb computer kalóz a Földön. Hat hónap! Mindössze hat hónap..



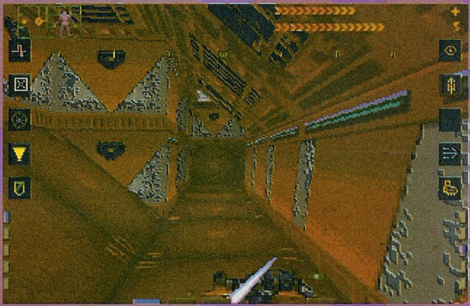
.Körülbelül ennyit tudhatunk meg a bevezetőből, de ez az induláshoz bőven elegendő is lesz. Miután hősünk felébred kényszerű álmából, hamar ráébred, hogy az állomáson valami nagyon nagy baj van. Ha kedves az élete (persze hogy az, hiszen mit kezdene az "inplant"-jával holtan), akkor bizony kénytelen utánanézni, hogy mi is történt az alatt a hat hónap alatt, amíg ő eszméletlenül feküdt!
Mielőtt elkezdhetnénk a játékot, a nehézségi szintet kell beállítanunk. Aki olvasta a Tie-Fighterről szóló cikket, az tökéletesen tisztában van azzal, hogy mit gondolok a nehézségi

szintekről. Sajnos, egyre inkább a "mazsoláknak" csinálják a programokat, így előbb utóbb el fog jönni az az idő, amikor egy játék fel fogja ajánlani a főmenüből, hogy végigjátssza magát mindennemű beavatkozás nélkül! Borzasztó!!! Én személy szerint mindenkinek a kettes fokozatot ajánlom mindenből, mivel az kellemesen nehéz, de nem lehetetlen. Mazochisták fokozhatják a dolgokat a hármas nehézségi szint választásával (időlimitek, szinte elpusztíthatatlan ellenfelek stb.), míg az előbb említett "mazsolák" nyugodtan válasszák a leggyengébb fokozatot! Igaz ugyan, hogy itt az ellenfelek inkább bárgyúan vigyorognak közeledtükre, mintsem hogy támadnának, az egész történet gyerekesen egyszerűvé válik, az agyukat se kell majd használniuk, mivel nem lesznek rejtvények, de sebaj, a végén majd mindenkinek büszkén elmondhatják, hogy végigjátszották a "System Shock"-ot! (Akinek nem inge, ne vegye magára!)

Az irányítást alapvetően "egércentrikusnak" tervezték, de természetesen minden funkciót elérhetjük gombokkal is. A "?"-et megnyomva bármikor lekérhetjük az összes gombkombinációt, így ezekkel most nem fogunk foglalkozni. Amiről érdemes szót ejteni, az az "Esc" billentyű hatására megjelenő "Options" menü. Az egyértelmű funkciók mellett találunk néhány érdekesebb, kevésbé egyértelműt is. A "Doomozók" számára a "Gamma Correction" fogalma már ismerős lesz, annak viszont aki még nem találkozott volna vele, röviden annyit róla, hogy ezzel világosíthatjuk vagy sötétíthetjük a játékteret a monitornak és ízlésünknek megfelelően. A másik érdekesség az "On-Line Help" opció, mellyel minden tárgyat vagy kapcsolót könnyebben észre lehet venni.

Kalandjainkat a 10 szintes állomás első, azaz kórház szintjén kezdjük. A képernyő bal felső sarkában elhelyezkedő biométer különböző életfunkcióinkat hivatott jelezni (szívritmus, fáradtság stb.), de alapvetően nincs nagy jelentősége, mivel ezekről az információkról máshonnan is tudomást szerezhetünk. Annál inkább fontos a jobb felső sarokban lévő energiakijelző. A felső csík az életerőnket, míg az alsó az energiaszintünket jelöli. Az előbbit a működőképes "gyógyágyaknál", az utóbbit pedig a külön erre a célra rendszeresített töltőállomásoknál lehet feltölteni. Kb. minden második szinten találunk "gyógyágyat", míg energiatöltőkből többnyire szintenként többet is elhelyeztek az állomás építői. Erre szükségünk is lesz, hiszen majdnem minden ketyere amit bekapcsolva tartunk, valamint a fegyverek jó része rendes mennyiségű energiát fogyaszt. A két eddig ismertetett műszer között találunk még kettőt, habár ezek jóval kisebbek az előbbieknél. A bal oldali két pötty egyikén fejünk állását, míg a másikkal szeműnk(!) állását tudjuk beállítani. Az emberi alak testhelyzetünket szimbolizálja. Néha bizony szükségünk lesz a kúszásra és a guggolásra is, míg a kommandósoktól látott féloldalas testhelyzet az ellenfeleinknek nyújtott támadási felület csökkentésére szolgál. Más szóval ha nagyon kis energián állunk, előbb célszerű kilesni a sarkon, és csak azután átrohanni a kereszteződésen. Az ikonok a képernyő két szélén a különböző speciális segédberendezések ki, illetve bekapcsolására szolgálnak (kezdetben csak a "Full Screen" opció működik), de erről bővebben majd később. Legalul a bal és a jobb sarokban a modern repülőgép-szimulátoroknál már megszokott "MFD"-ket (Multi Function Display) találunk, melyeken az üzemmódot a közvetlenül mellettük elhelyezkedő gombokkal lehet szabályozni.

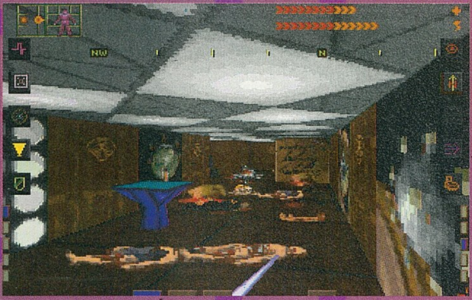
Az első gombbal az éppen aktuális fegyverünk állapotáról kaphatunk információt, valamint itt határozhatjuk meg azt is, hogy a rendelkezésünkre álló lőszerek közül melyiket töltjük a fegyverbe (egér bal gomb). Ugyanígy lehetőségünk van a tár kiürítésére (dupla bal gomb) is. Az energiafegyvereknél az energiaszintet is beállíthatjuk, értelemszerűen minél magasabbra van állítva, annál nagyobb a fogyasztás is. Az "Overload" funkció bekapcsolásával egy lövés erejéig sokkal erősebb lesz fegyverünk, de utána jó darabig várnunk kell, hogy lehűljön, és újra használni tudjuk. Néhány gránátnál a detonációs időt is beállíthatjuk. A második gombbal az éppen aktuális tárgyról kapunk információt, vagy akár bizonyos eszközöket innen is aktiválhatunk (Apply, Activate). A harmadik képernyő a térkép, melyet a +,- segítségével nagyíthatunk, valamint kicsinyíthetünk. A "Side" választásával vertikális helyzetünket csodálhatjuk meg az űrállomáson belül, míg a "Full" egy teljes képernyős térképet hív elő. A "Zoom in", "Zoom out", "Recenter", valamint az égtájakat jelző ikonok nem szolgálnak különösebb magyarázatra, így ezekkel most nem foglalkozunk. A "Messages" ikon az "Ultima Underworld"-nél látott módon lehetőséget ad jegyzetek készítésére, amiket aztán a játéktérben is láthatunk majd háromszög alapú gúlák formájában. A "Security" ikon a szinten még meglévő kamerák és "node"-ok, a "Critters" pedig a különböző robotok és cyborgok tartózkodási helyének megjelenítését kapcsolja ki, illetve be. A "Radius" a szenzorok hatósugarát jelöli. A későbbi verziószámú navigációs egységek nagyobb hatósugárral és fejlettebb jelzőrendszerrel vannak felszerelve, így kezdetben bizony örülhetünk, ha a kamerákat kijelzik.



A későbbiekre nézve azért nem árt egy rövid jelmagyarázat: kis piros négyzet: kamera, nagy piros négyzet: computer node, ezüst négyzet: robot, barna négyzet: cyborg, sárga négyzet: mérgező, radioaktív terület.

A negyedik gombbal a célkövető rendszert aktiváljuk (már amennyiben van ilyenünk), minél újabb verzióval rendelkezünk, annál több információt kapunk célpontunkról. A végén már ellenfelünk állapotát és a lövedék okozta sérülés mértékét is nyomonkövethetjük itt. Az ötödik panelnek a mindenes

nevet is adhatnánk, mivel minden információt ami az előzőekbe nem fért bele, itt tudhatunk meg. Ha egy áramkört berhelünk, vagy számkombinációt fejtünk meg, tárgyakat ve-



szünk fel, vagy esetleg SHODAN legújabb üzenetét olvassuk, azt mind csak ezen keresztül tehetjük meg.

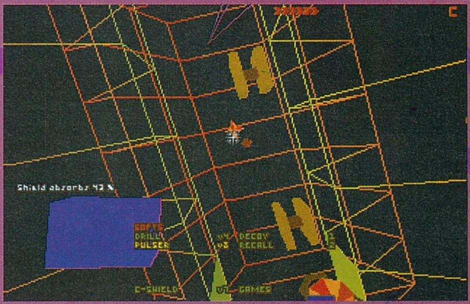
A képernyő alsó részét eszközeink listája dominálja, melyek egyébként négy különböző csoportba vannak elosztva. Itt lehet egy tárgyat kijelölni (egér bal gomb), használni (dupla bal gomb), vagy kézbevenni és elhajítani (egér jobb gomb). Az első csoport, a "Main", mely fegyvereinket és a serkentőszereket tartalmazza. A puskák, pisztolyok és egyéb fegyvertípusok mögött az állapotuk, míg a gránátok és serkentőszerek mellett a rendelkezésre álló mennyiség van feltüntetve. A második csoport (Hardware) a felszerelési tárgyaink listája, de ezeket a képernyő szélein elhelyezkedő ikonokkal is tudjuk aktiválni. A harmadik csoport (General) azoknak a tárgyaknak a tárolására szolgál, melyek nem passzoltak sem az első, sem a második csoportba. Ilyen például az elsősegélycsomag, a kulcs, vagy akár egy levágott fej. A negyedik -és egyben utolsó- csoport (Softwares) a cybertérben használatos programjaink gyűjtőhelye. Ezeket csak ott tudjuk használni és begyűjteni, így nem véletlen, hogy ez a csoport némileg el van különítve a többitől.

Már említettem a képernyő szélén felsorakozó ikonokat, melyek mindegyike egy speciális berendezést aktivál. Összesen tíz ilyen szerkezetünk lehet, s ahogy haladunk majd felfelé a bázison, egyre magasabb verziószámú változatokat szerezhetünk belőlük. Az első ikon a "Bioscan" megfelelője, segítségével testi állapotunkról győződhetünk meg. A "Full-Screen View" az egyetlen kezdet kezdetétől rendelkezésünkre álló szerkezet, nevéből adódóan teljes képernyőssé varázsolhatjuk vele a játékteret. A "Sense-Around" az MFD-k helyére előbb hátsó, majd későbbi változatoknál oldalsó nézeti képet rak. Kiválóan alkalmas hátsó felünk biztosítására. A "Lantern" lámpaként funkcionál, míg a "Shield" értelemszerűen pajzsként. Érdemes megjegyezni, hogy ez kezdetben csak a lövedékekkel szemben jelent némi védettséget, míg a 4-es verziójú már a rádióaktivitás ellen is hathatós segítséget nyújt. A "Night Sight" bekapcsolásával az infravörös tartományban láthatunk, hátránya, hogy nagyon sok energiát igényel. (Én például egyáltalán nem használtam.) A "Navigation Unit" azaz a navigációs egység tulajdonképpen a térképezőrendszerünk. A nyolcadik ikon, a "Multimedia Data Reader" egy érdekes szerkezet, tulajdonképpen ezen keresztül zajlik az egész történet. Három különálló részből áll, ezek az "E-Mail" (Electronic-Mail), a "Logs" és a "Data". Az elsőben vannak azok az üzenetek, amelyeket menet közben kapunk akár SHODAN-tól, akár Rebecca-tól, míg a második csoportba kerülnek mindazok a naplószerű feljegyzések, melyeket menet közben találhatunk. Ezeknek a feljegyzéseknek a tartalmából alakul azután ki szép lassan, hogy mi is történt valójában az állomáson. A harmadik csoport a cybertérben összegyűjtögetett adatokat tartalmazza.

A "Booster" a vízszintes irányú sebességünk növelésére szolgál, a "Jump Jet" ellenben a hatalmas ugrások kivitelezésére. Hátrányuk a nagy energiafogyasztás. Az eddig felsorolt eszközöknek volt saját ikonjuk, a most következő kettőt azonban csak a hardware listán találhatjuk meg, és az aktiválásuk is csak innen végezhető el. A "Target Info" ugyanaz a szerkezet, amit az MFD-k melletti gombokkal is bekapcsolhatunk, a "System Analyser" pedig egy helyzetjelentést ad arról, hogy mit is végeztünk eddig. Itt van feltüntetve az adott szintet mennyire kontrollálja SHODAN (Security level), a grove-ok állapota, hogy mi a fő program és hogy hány működőképes computer node van még a bázison.

A cybertér nagyon fontos szerepet kapott a játékban, többek között SHODAN-t is ott kéll majd legyőznünk. Nem árt tehát, ha idejében hozzászokunk a mozgáshoz ebben a fura környezetben, ami habár ugyanazokkal a gombokkal történik, mint a valós világban, valahogy mégis egy kicsit kacifántosra sikeredett. Alapvetően az egész cybertér hatalmas termekből és az azokat összekötő folyosókból áll, no meg egy rakás védelmi rendszerből és adatból. Kezdetben kicsit furcsa lesz, mivel az egész úgy néz ki, mint egy 10 évvel ezelőtti Spectrum program fillezetlen vektorokkal, melyek között áttetszőségük miatt nagyon könnyű eltévedni. A hálózatba az úgynevezett "Cyberjack"-eken keresztül juthatunk be, ezekből többet is elhelyeztek az állomás területén. Természetesen minden cyberjack a hálózat más területére léptet be, így aztán egyet sem szabad kihagynunk! Ha már bent vagyunk, nehézségi szinttől függően különböző mennyiségű idő áll rendelkezésünkre, míg SHODAN észre nem veszi jelenlétünket, és ki nem dob a rendszerből. Normál esetben ez az idő 5 perc (mazsoláknak 30 perc...), de ha valamilyen oknál fogva nem saját akaratunkból hagyjuk el a hálózatot, az egyszerre maximálisan bent tölthető idő csökken 3 másodperccel.

Magyarán szólva célszerű egyszerre kevesebb időt a cybertérben tölteni, majd önként kilépni, mivel így megmarad az összes időnk, és kilépés után rögtön újra visszaléphetünk. A hálózatban ugyanúgy van életerőnk, mint a hálózaton kívül (csík a jobb felső sarokban), mely ha elfogy, menthetetlenül kidobnak a rendszerből. Ez szerencsére nem halálos, csak amint azt az előbb már említettem, a maximálisan hálózatban tölthető időt csökkenti. Javíthatunk helyzetünkön, ha felvesszük (nekimegyünk) a piros kereszt alapú hasábot, ami a first-aid kit cyberspace-beli megfelelője. A rengeteg semmiben lebegő színes kockát,



hasábot, lapot és egyéb nyalánkságot szintén érdemes felvenni, ezek ugyanis mind adatok vagy programok. Vannak olyan ajtók, amit csak a cybertérből lehet kinyitni, de olyan is van, amihez a kulcsot szerezhetjük meg innen. Vigyázni kell azonban, hogy a sok érdekesség mellett aknákkal (nagy sárga kereszt) és különböző biztonsági programokkal is összeütközésbe kerülhetünk.
A Cyberdog nem komoly ellenfél, a Cyberguardok azonban már okozhatnak néhány kellemetlen pillanatot. Amire igazán érdemes odafigyelni, az a Hunter-Killer nevezetű program, melyet kifejezetten az idegen behatolók felkutatására és eliminálására fejlesztettek ki. Ellenük a "Pulser" elnevezésű szoftver a hatékony, persze itt is igaz, hogy minél magasabb a verziószám, annál hatékonyabb a fegyver. Vannak olyan adatok, amelyeket különleges védelemmel (I.C.E.) láttak el, ezeket a "Drill"-lel lehet feltörni. A "Cybershield" itt is a pajzs megfelelője, a "Turbo" pedig kétszeresére növeli a sebességünket. A következő programok mind csak egyszer használatosak, így érdemes meggondolni, hogy mikor aktiváljuk őket! A "Recall" visszavisz a kijárathoz , a "Decoy" egy darabig elterelí az őrök figyelmét, a "Fake ID" pedig egy hamis identitást ad használójának és így a rendszer mindenhez hozzáférést engedélyez. A használni kívánt szoftvert a bal gombbal tudjuk kijelölni, az egyszer használatos programokat bal dupla clickkel tudjuk bekapcsolni, jobb gombbal pedig tüzelhetünk a pulserrel vagy a drillel. Kilépni a cybertérből a körben elhelyezett háromszögeknél tudunk.
A rendelkezésre álló hely rövidsége miatt képtelenség minden tárgyról részletes infót közölni, így csak a legfontosabbakat néhány szóban. A magunkba fecskendezhető vegyi anyagok közül legfontosabb a "Medipatch" mely 6-8 egységnyivel növeli életerőnket. A "Staminup" a fáradtságot csökkenti, a "Berserk" a fizikai erőnket, a "Reflex" reflexeinket, a "Sight" pedig látásunkat növeli illetve javítja. A "Genius" a megfejtendő áramköröket teszi egyszerűbbé, a "Detox" pedig a szervezetünkben lévő mérgező anyagokat semlegesíti (többnyire nem teljesen!). A gáz gránát kizárólag mutánsokkal szemben hatékony, így robotokra nem érdemes pazarolni. A "Fragmentation Grenade" a becsapódás pillanatában robban, az "EMP" pedig kifejezetten robotok ellen hatékony. A "Concussion Bomb", a "Nitro-pack" és az "Earth-Shaker" időzíthető bombák, a leírt sorrendben növekvő hatásfokkal. (Ez utóbbiakkal nem árt vigyázni, mivel különösen az "Earth-Shaker" iszonyú nagyot robban.) Nagyon aranyos szerkezet még a "Land Mine" is, ami természetesen akkor robban, ha rálépnek. A probléma mindössze az, hogy ezt mi is nagyon könnyen megtehetjük... Rengeteg lőfegyver áll rendelkezésünkre az állomáson, többnyire kétféle lövedéktípussal. A második típus mindig erősebb mint az első, de természetesen abból mindig kevesebbet is lehet találni. Az "SV-23 Dart Pistol" kis tűket lő ki, így értelemszerűen a mutánsok ellen a leghatékonyabb. Az "ML-41 Minipistol" a TriOptimum hivatalnokai számára kirendelt fegyver viszonylag kis tűzerővel, míg a "Magnum 2100" már a komolyabb robotok és cyborgok ellen is megfelelő teljesítményt nyújt. Az "AM-27 Flechette" és az "RF-07 Skorpió" géppisztolyok, habár az utóbbi lényegesen nagyobb tűzerővel rendelkezik, nem beszélve arról, hogy jóval több lőszer fér a tárba. A "Mark III Assault Rifle" nevéből adódóan is a standard gyalogsági fegyver, igen hatékonyan alkalmazható mindennemű ellenféllel szemben. Az "MM-76 Accelerator Rail Gun" olyasmi, mint egy kisebb rakétavető, így ha túl közel állunk a falhoz vagy akár ellenfelünkhöz, igen könnyen mi is megsérülhetünk. A sugárfegyverek nagyon hasonló hatásfokúak, talán csak az "RW-45 Ion Rifle" emelkedik ki közülük, ez viszont egy lövéssel majdnem az egész energiakészletünket leszívja. Az igazi fegyver azonban minden kétséget kizáróan a lézerkard. Tökéletesen alkalmas mindenféle ellenfél hatástalanítására, és energiafogyasztása is minimálisnak mondható. Az egyéb tárgyak közül érdemes megemlíteni a különböző típusú akkumulátorokat, melyek az energiánkat töltik vissza, vagy a "first-aid kit"-et, mely ugyanezt teszi életerőnkkel. A "Logic Probe" minden áramkört képes aktiválni. Az egyéb tárgyak használata a történetből adódni fog, így erre nincs értelme külön kitérni.

Tippek
- A kamerákat tűzzel-vassal irtsuk!
- A computer node-ok elpusztítása szintén gyengíti SHODAN-t, és ezzel együtt a biztonsági rendszerét is.
- Minden szinten mielőbb keressük meg a feléleszto kamrát, és ha már megtaláltuk, aktiváljuk is. Ezután az adott szinten bármikor meghalhatunk, a kamrában fogunk magunkhoz térni. A program a játékidőnket növelni fogja minden egyes haláleset után (akárcsak az Impossible Mission-ban), de ennek csak 3-as nehézségi szintnél van jelentősége, mivel ott mindössze 9 óránk van a játék teljesítésére.
- Célszerű bekapcsolni az "On-Line Help"-et, mivel nagyon könnyen el lehet menni a kapcsolók mellett. Ugyancsak hasznos lehet a tetemek átkutatásánál, mivel mindig csak azoknál jelez, amelyeket még nem néztünk meg.
- Mindig vegyük fel az összes lőszert amit találunk, mivel nincs limitálva a mennyiség amit magunknál tarthatunk. (Én legalábbis nem találkoztam ilyen limittel)
- Nyugodtan lövöldözhetünk mindenféle fegyverrel, soha nem lesznek különösebb lőszergondjaink.
- Kezdet kezdetén a "Sparqbeam" igen kellemes fegyver lehet, mivel kevés energiát fogyaszt, ellenben magas teljesítményre állítva igen hatékony a kezdetleges robotokkal és mutánsokkal szemben.
- A legjobb fegyver a lézerkard, a legtöbb robotot egy suhin-

folytatás a 31. oldalon

WILD BLUE YONDER

Multimédia CD, mely a haditechnika II. világháborús korszától kezdve egészen napjainkig mutatja be a hadirepülők jeles képviselőit.

Hardware igény:
386/33, 4 MB RAM, 2 MB HD
CD-ROM, SVGA
WINDOWS 3.1

79%

SPECTRUM HOLOBYTE
PC CD-ROM

WILD BLUE YONDER

A multimédia és persze a PC-k fejlődésével összhangban rengeteg olyan dolog lát napvilágot CD-n melyről egy-két évvel ezelőtt még álmodozni sem mertünk volna. A haditechnika mindig is azok a területek közé tartozott, mely egyrészt könnyen feldolgozható, a belefektetett munkához képest nagyobb sikert hozó téma volt, másrészről ugye ne felejtsük el, hogy az ilyen jellegű CD-t vásárlók életkora nem igazán magas.

Nos, a múltkori Warplanes után itt az újabb csoda, a Wild Blue Yonder, ezúttal a Spectrum HoloByte prezentálásában. A progi SVGA-ban és persze Windows alatt működik, különösebb zavart nem okozott az utóbbi tény szerencsére. A CD mely egy háromrészesnek induló sorozat első tagja, a repülés 50 évét fogja át, nagyjából a II. világháborútól a ma aktuális fejlesztésekig.

Bejelentkezéskor négy nagyobb terület szerint választhatunk kort, melyek a következőek:

- **Jet Age** - a jet korszak kezdetei a következő géptípusokkal: XP-59 Airacomat, F-86 Sabre, Bell X-1, Me 262 Schwalbe, B-47 Stratojet.

- **Vietnam** - a hidegháború és a vietnámi háború időszaka, melyben már érezni lehetett a rohamos technikai fejlődés szelét a következő géptípusokkal: B-52 Stratofortress, F-105 Thunderchief, A-6 Intruder, F-4 Phantom, SR-71 Blackbird.

- **Desert Storm** - a sivatagi vihar szele nagy port vert fel, a napjainkban rendszeresített technikák bemutatása történik meg itt: F-15 Eagle, F-16 Fighting Falcon, F-14 Tomcat, F-117 Nighthawk, MIG-29 Fulcrum

- **Tomorrow** - Azt, hogy mit hoz a holnap, legalábbis a rendszerbe állítás terén már tudjuk, vagy legalább is vannak nagyon esélyes típusok: YF-22 Lightning II, V-22 Osprey, X-31 EFM, B-2 Stealth, X-29 ATD.

Ezekután egy újabb szelekciós képernyő érkezik, ahol is konkrétan a repülőt kell kiválasztanunk amelyik érdekel minket. Ha ez sikerült, akkor már semmi akadálya sincs annak, hogy "mindent" megtudjunk a típusról. Az ismerkedést egyébként rögtön egy kis animációval kezdjük, melyet bármikor újra megnézhetünk, ha a bal oldalon lévő kamerás ikonra kattintunk. Az ez alatt található visszanyíl ikonnal egyébként egy lépést visszaléphetünk a nézegetésben, míg az ez alatt lévő földgömb ikon a Hangar Screen-re repít minket, melyről a későbbiekben ejtek néhány szót.

Minden gépről egy rakat információt lehet megtudni, melyek a következő csoportokba vannak rendezve:

- **Stories** - a géppel kapcsolatos legalapvetőbb információk, a gyártás, a tervezés és a géppel való repülés korából. Rengeteg kép, illusztráció és interjú a pilótákkal teszi színesebbé az itt felsorakoztatott információkat. A lapozgatás közben néha igencsak meglepetések érhetnek minket, hisz a CD összeállítói alapos munkát végeztek.

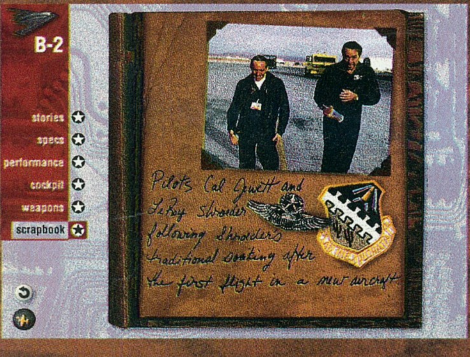
- **Specs** - a különféle száraz technikai adatokat tanulmányozhatjuk itt, attól kezdve, hogy milyen fizikális paraméterei vannak a repülőnek egészen addig, hogy milyen sebes-

ségi és magassági teljesítményekre képes.

- Performance - a korszak gépeinek technikai adatait tudjuk itt összehasonlítani, bár néha egy kicsit nem éreztem szükségét, hogy mondjuk egy SR-71 sebességét össze tudjam vetni a B-52-esével. Ennek ellenére hasznos szolgáltatás, érdekes dolgok derülnek ki.

- Cockpit - az egyik legérdekesebb része a programnak, amikor is a kiválasztott gép műszerfalán tallózva megkereshetjük a műszerek pontos helyét, és ha ki is választjuk, akkor egy kinagyított képet is szolgáltat róla a program. Érdekes lehet ez a pont azoknak is, kik egy ismert gépet felvonultató játékprogramhoz akarják viszonyítani a közölt műszerfalakat.

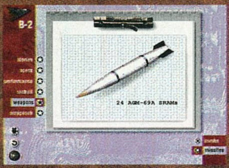
- Weapons - gondolom mindenki várta már ezt a részt, igen, az összes fellelhető és felszerelhető fegyverről kapunk itt információt. Különválasztották a rakétákat, a bombákat és a gépágyúkat, így egy kicsit rendszerezettebben és áttekinthetőbben vizsgálhatjuk meg a fegyverezettség kérdését.



- Black Box - itt is kizárólag video bejátszásokkal találkozhatunk, melyek a géptípushoz fűződő szomorú eseményekről tudósítanak, néha egészen érdekes, mondhatni történelmi képsorokkal.

- Scrapbook - az itt közölt információk, képek megpróbálják a gép hangulatát visszaadni a vele repült híres pilóták, érdemrendek, bevetések, furcsaságok, repülési jelek bemutatásával. Mindenesetre a Scrapbook-ot nem szabad kihagynunk a nézelődésből, kimagaslóan érdekes dolgokat tudhatunk meg a történelem kisebb-nagyobb pillanatairól.

Ha kicsit nehézkesnek érezzük a menühegyeket, akkor a program rendelkezésünkre bocsátja a Hangar Screen-t, ahol is az összes korszakot és gépet egy-



szerre láthatjuk, így valószínűleg könnyebb lesz a válogatás közöttük.

Ezen a képernyőn új ikonok tűnnek fel a képernyő alján, lássuk milyen funkcióval is bírnak:

- Navigation - ezt választva válogathatunk a gépek között az előbb leírt módon.

- Index - sejteni lehetett, hogy valahol a programban kell lennie egy összevont, minden részre kiterjedő index funkciónak, amely tartalmazza betűrendben az összes nevet, gépet, hivatkozást, típust, egyszóval minden lényeges dolgot. Nos, ezt a listát érhetjük el itt. A keresésben segítségünkre lehet az

ábécé rendbe válogatott szavak, valamint az, hogy nem muszáj végiglapoznunk az összes hivatkozást ahhoz, hogy a Z betűhöz érjünk.

- Glossary - funkciója hasonló az előzőhöz, azonban míg az előbb a pontos megfogalmazás, vagy más egyéb betöltésére került, itt rögtön ki van írva egy rövid, összefoglaló szócikk.

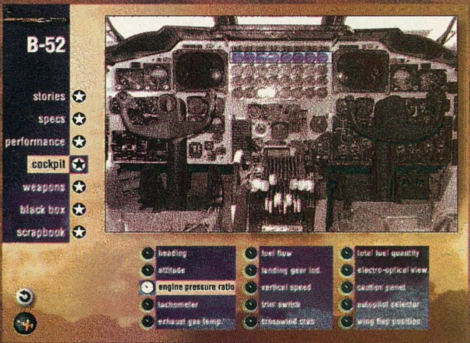
- Controls - a video lejátszásokkal és a hangokkal kapcsolatos dolgokat állíthatjuk itt be, nem szorul gondolom különösebb magyarázatra.

- Help - egy csöppnyi segítséget kapunk a program kezeléséhez.

- Print - egy igen hasznos funkció, főleg azoknak, kik fel szeretnék használni a későbbiekben a CD információtartalmát.

Ennyit volt nagyjából érdemes elmondani a játékok közé igazából nem sorolható alkotásról. Másokkal ellentétben nem voltak különösebben rossz érzéseim a CD használata közben, bár mintha néha egy kicsit kevés lett volna az információ a gépekről, az az érzésem támadt időnként, hogy igencsak felületesen kezelték a CD összeállítói az információs anyagot. Nagyon pofásak voltak a hang és digi bejátszások eléggé feldobták a programot, bizony ezek nélkül kissé sivár lenne az egész. Összességében nem volt olyan rossz dolog a Wild Blue Wonder, várjuk a hamarosan megjelenő folytatásokat, reméljük legalább ilyen színvonalon fognak elkészülni.

Bear



BLOODNET

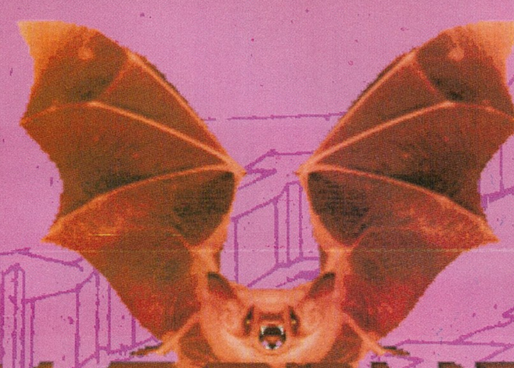
Nagyon jó kivitelezett, ötletes, izgalmas és mondani sem kell, hogy újszerű kalandjáték. A Microprose egy piros pontot írhat magának érte.

Hardware igény:
386/16, 2 MB RAM, 3 MB HD
CD-ROM, MS-DOS 5.0

96%

MICROPROSE

PC CD-ROM

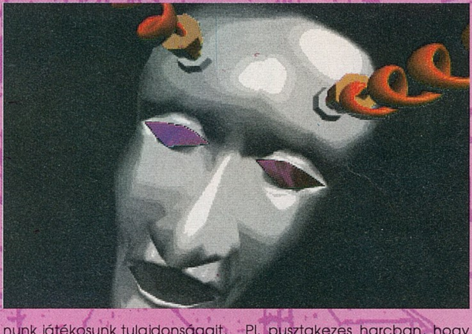


BLOODNET

A Microprose eddigi kalandjáték-próbálkozásai elég kellemesen sikerültek (gondoljunk pl. a Rex Nebularra, Dragonsphere-re). Ez a játék viszonylag régi (valamikor márciusban jött ki a lemezes verzió). Sajnos a szerkesztőség a lemezes verzió megjelenésekor nem kapott belőle, de most a CD-s verzió megjelenésével kb. egy időben kaptunk belőle egyet.

A Bloodnet nem egy szokványos kalandjáték. Kalandjáték, de egy kicsit interactive, egy kicsit "RPG". Felépítése kalandjáték, a játékmenete szintén. Interactive, mert nem csak egy módon lehet végigjátszani, de minden dolognak meg kell történnie. Az idő jelentős szerepet játszik benne, mert vannak karakterek, akiket csak bizonyos időpontokban lehet a megfelelő helyszíneken találni. "RPG" (idézőjelesen, mint látható volt) mert karaktereink tulajdonságokkal, képzettségekkel rendelkeznek, és azok nagyon is befolyásolják cselekvéseinket (pl. ha valakinek gyenge a megfigyelő képessége, nem tud megtalálni egyes rejtett tárgyakat vagy ha valakinek gyenge a "hacking" (a cyberspace-ban talált programok felismerése, használása) képessége, akkor valószínű, hogy el fogja törni az adatpókot, ha le akar bele tölteni pl. egy vírust (vagy a letöltés nem sikerül)).

Ezekből is látható, hogy a Microprose nem egy szokványos kalandjátékot készített. Mellesleg az első szoftver, amit a Video Szabványok Tanácsa (érthetőbben az a bizottság, amely Angliában a cenzúrázást végzi) csak 18 éven felülieknek ajánlja. Ők tudják miért. Mindenesetre már most el kell mondanom, hogy a Bloodnet egy nagyon izgalmas, szép kalandjáték, amely a gyakorlott játékosok részére is tart meglepetéseket. Ennyit bevezetőnek. Nézzük a játékot.
A játék elején ki kell alakítanunk játékosunk tulajdonságait, ezt tehetjük úgy is, hogy válaszokat adunk kérdésekre, amelyekben kiderül, hogy adott szituációkban mit tennénk (Manual Generation), vagy a gép által kialakított tulajdonságok halmazai ("mondom" azért, mert változtatásnál az összes tulajdonság változik) közül választhatunk (Quick Generation).

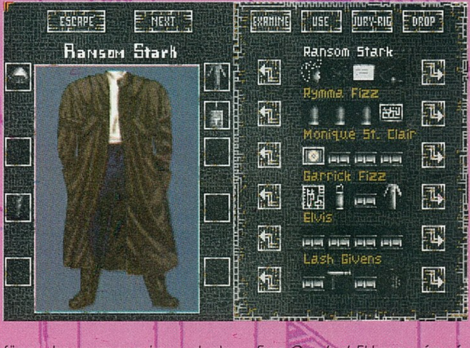


Néhány szót a tulajdonságokról (a szerintem fontosak elé egy csillagot teszek).
* **Strength**: A karakter fizikai ereje. Jelentős pl. pusztakezes harcban (vagy szúrófegyvereknél).
- **Endurance**: A karakter állóképessége, kitartása. Ettől függ a teljesítménye harc közben, és hogy milyen gyakran kell pihennie.
- **Agility**: A karakter fürgesége. Pl. pusztakezes harcban, hogy tud kitérni a támadója elől.
* **Stealth**: A karakter rejtőzködő képessége. Minél jobb ez az érték, annál tovább tudunk rejtve maradni a cyberspace-ben

A cyberpunk téma egyik "újkori" úttörője e program (előtte talán csak a Neuromancer volt, de a PC-s verzió csak EGA-s... amúgy cool). Talán a Bloodnet sikere döbbentette arra a felismerésre a cégeket, hogy a cyberpunk téma nagyon is kelendő. Bloodnet sikere után sok cég fogott cyberpunk témájú játék(ok) fejlesztéséhez (a legkecsegtetőbb a "Hell", remélhetőleg minél előbb eljut hozzánk (csak CD)).

a biztonsági rendszer elől.
* **Pickpocket**: Ez a tulajdonság ("tolvajlás") akkor mutatkozik meg, amikor rejtett tárgyakat kell megkeresnünk.
* **Lockpick**: Az álkulcs használata. Fontos, mert csak akkor tudjuk kinyitni a zárt ajtókat, ha ez az érték magas (és van álkulcsunk).
- **Intelligence**: Az intelligencia a cyberspace-ben való manőverezéshez és olyan fegyverekhez szükséges, amelyek az energiájukat az agyból merítik.
* **Observation**: A megfigyelőképesség fontos rejtett tárgyak felkutatásához és harc közben, célzáshoz.
- **Fast-talk**: Ez karakterünk megnyerő viselkedéséhez szükséges (pl. a meggyőző beszédhez).
- **Bargaining**: Az alkudó képességtől az függ, hogy egy vásárlás alkalmával mennyit tudunk lealkudni az árból (általában nem sokat).
* **Jury-rig**: Ez a képesség különböző hardverek, fegyverek és mechanikus eszközök összeszereléséhez szükséges.
- **Medicinal**: Ez a különböző gyógyszerek előállításához, az elsősegély készletek helyes használatához szükséges.
* **Leadership**: A vezetői képességtől függ, hogy a harc folyamán melyik "oldal" támad először.

- **Innocence**: Az ártatlanság akkor számít, ha Starkkal (a "főszereplő") élelem gyanánt megeszünk valakit. Minél ártatlanabb volt (mert ugye egy "hangulatos vacsora" után már csak múlt időben beszélhetünk róla) az illető, annál nagyobb a negatív hatása Stark emberi mivoltára (erről később).
* **Faith**: A hit fontos szent tárgyak használatakor vagy harc közben, ha karót vagy lélekpengét használunk.
- **Courage**: A bátorság mértékében várható el egy csapattagunktól, hogy harc közben megfutamodik-e vagy sem. De ettől függ az is, hogy egy karakter kiválik-e a csapatunkból, ha visszavonulásra kényszerülünk.
* **Will**: Az akarattól függ a vámpíroknál, hogy mennyire tudják akaratukat kiterjeszteni "nem vámpírokra" (ezzel leblokkolva őket), vagy nem vámpíroknál, hogy mennyire tudnak ellenállni eme "akarat kiterjesztésnek".
* **Hacking**: Ettől a tulajdonságtól függ, hogy emberünk milyen szinten ismeri fel és tudja használni a cyberspace-ben talált programokat.
* **Decking Integrity**: Ez a tulajdonság az intelligenciából és a karakter deckjében található soul box (cyberpunk fogalmakról később) minőségéből épül fel. E képesség függvényében tudunk a cyberspace-ben sérülés nélkül maradni.
* **Cybercloaking**: Ez a tulajdonság a rejtőzködő képességből és a deckünkben található cloak minőségéből épül fel. Ettől függ, hogy mennyire tudunk rejtve maradni a cyberspace-ben a biztonsági rendszerek elől.



A harci (**Combat**) képességek mind fontosak, de talán a legfontosabb a pusztakezes harc (**Melee**), mert a vámpírok elleni harchoz ez szükséges. A képességeink folyamatosan fejlődnek, ha valamihez igénybe vesszük, és azt sikerrel meg is csináljuk. A fenti képességek ismeretében, nyugodtan ki lehet választani megfelelő karaktert. Ahhoz, hogy el lehessen mondani egy karakterről, hogy valamiben jó, legalább 70 ponttal kell rendelkeznie.

Egy-két szó a játék menüjéről.
- **Quick Combat**: A harc a karaktereink tulajdonságai szerint, automatikusan folyik le.
- **Descriptive Combat**: A harcot mi "irányítjuk", de a tulajdonságok itt is számítanak. A "leíró" harc során szintén egy menüből állíthatjuk be, hogy karaktereink mivel, kit támadjanak meg.
- *Issue Orders:* Itt tudjuk a karaktereinknek kiadni a parancsokat:
- *Defend Position:* A karakter megvédi az adott pillanatnyi helyzetét. Azokat támadja meg, akik azt veszélyeztetik.
- *Acquire Target:* Ezzel a paranccsal tudjuk karakterünk számára kiválasztani a célpontját. Meg kell adnunk azt is, hogy mely testrészére támadjon (Body - bárhova (ahol éri), Torso - csak a torzójára (nyakon alatt, derék fölött) ...).
- *Free Combat:* Ekkor a gép választja ki karakterünk számára, hogy ki támadjon.
- *Manoeuvre:* Ezt választva a karakterünk a terület egy másik részére "manőverezik", a harc állásától függően.
- *Use Items:* A karakternél levő tárgyakat használhatunk (drogok, holovetítő...).
- *Retreat:* Ezt választva kiválaszthatjuk ki vonuljon vissza, egy emberünk vagy az egész csapat.
- *Choose Weapon:* Itt kiválaszthatjuk, hogy az adott karakterünk milyen fegyvert használjon (csak azt tudja használni, ami a kezében van). Ha a fegyverben nincs lőszer, töltet... akkor újra kell tölteni ez min. 1 kört emészt fel a harcból.
- *Exert Will:* A vámpírok ki tudják terjeszteni az akaratukat a nem vámpírokra. Ezzel egy rövid időre "kivonják a forgalomból"

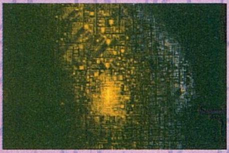
őket. Ennek sikerre függ a vámpír és a célpont Will pontjaitól.
- *Done:* Vissza az előző menübe.
- **Resume Combat**: A harc megkezdése.
- **View Status**: A karaktereink állapotát tudjuk vele megnézni.
- **Quick Combat**: Átváltás "Quick Combat" módba.
- **Retreat**: Visszavonulás. A harcnak akkor lesz vége, ha Starkék megölik az összes ellenfelet, ha mindenkit visszavonultatunk vagy ha Stark meghal.
- **Bite**: Egy kiválasztott ember vérét tudjuk kiszívni.
- **New York Map**: Itt tudjuk kiválasztani, hogy melyik helyszínre menjünk. Nem tudunk rögtön minden helyre elmenni, de ha megtudunk valami információt egy helyről, akkor az megjelenik a térképen.
- **Search**: Az adott terület átkutatása.
- **Examine**: Egy tárgy megvizsgálása.
- **Use**: Egy tárgy használata.
- **Location**: Rövid leírás az adott helyszínről.
- **Rest**: Pihenés (a HP értékek visszaállnak, ahhoz, hogy Starkké is visszaálljon, egy koporsóban kell aludnia... (tovább a vámpírokról szóló részben)).
- **Dismiss**: Egy csapattag elbocsátása.
- **Enter Cyberspace**: Ha az adott helyen van cyberspace csatlakozó, akkor be tudunk lépni a cybespace-be).
- **Decking Unit**: Ez egy szép kis képet ad a deckünk belsejéről. Itt láthatjuk azt is, hogy miféle prg.-ok, adatok vannak a deckünk memóriájába (jobb alsó rész). Többet később.
- **Dialogue Replay**: Stark neural implantjának (az agyába beültetett mikrochip, ennek a segítségével képes még mindig "ember" maradni) segítségével visszatudjuk hallgatni (vagy olvasni) a kalandjaink során a beszélgetéseinket (így esetleg egy-két fontos információra bukkanhatunk, ami felett előzőleg elsiklottunk).

- **Contacts**: Egy adatbázis Stark ismerőseiről.
- **Money**: Jelentés Stark anyagi helyzetéről. Az 1-6 billentyűk segítségével beléphetünk a kívánt karakter karakterlapjába, ill. inventory-jába (Inventory). Az inventory részben a karakter rajza mellett 9 négyzetet láthatunk. Itt tudjuk odaadni neki, ill. rájuk tenni a különböző dolgokat. A bal oldalon fentről lefelé 1-4, ill. a jobb oldalon fentről lefelé 5-9.
1 - Fej (sisak, biofegyver, napszemüveg...)
2 - Jobb kar (mechanikus kar....)
3 - Jobb kéz (fegyver, kereszt...)
4 - Jobb láb (mechanikus láb, kevlár naci...)
5 - Torzó (védőruhák, védőovevallok)
6 - Gallér (kitűzők...)
7 - Bal kar (ua. mint a jobb)
8 - Bal kéz (ua. mint a jobb)
9 - Bal láb (ua. mint a jobb)
Itt még egy új funkciót találhatunk, a **Jury Rig**-et. Ezt választva tudunk különböző dolgokat (fegyverek, drogok...) összeszerelni (**Assemble**) és szétszerelni (**Disassemble**), de csak akkor, ha az azokhoz szükséges összes alkatrész, hozzávaló megvan. Ekkor megjelenik egy menüben az össze-, ill. szétszerelhető tárgyak listája.

A vámpírokról is ejtenem kell egy-két szót. A vámpíroknak sokkal nagyobb erejük és sokkal több élet pontjuk van mint az embereknek. A vámpíroknak 130 - 150 a HP-juk (Hit Point - élet pont, ha ez elfogy, konyec filma), egy jobb embernek 80 - 90, a cyborgoknak 160 - (az én Elvisem-nek (erről később) 197 HP-je volt). A vámpírokat csak úgy lehet megölni ha egy karót vagy egy lélekpengét vágunk a torzójukba. Ha egy keresztet használunk fegyverként, akkor a vámpír nem tud minket megtámadni, ha egy szenteltvizes-kelyhet, akkor lehet, hogy vissza is vonul. Eme "fegyverek" hatásossága függ a karakter hit (Faith) pontjainak számától.

Mivel Stark nem teljesen vámpír, így nem is olyan erős és nem is olyan nagy a HP-je (a 92 - 97 már elég jó). Sajnos neki is néha ki kell elégítenie vérszomjúságát, amivel midig közelebb és közelebb kerül a vámpírsághoz. Ha egy ártatlan embernek a vérét szívja ki, akkor sokkal jobban sérül emberi mivoltában, mintha egy bűnözőét szívná. Starkot bármilyen fegyverrel meg lehet ölni (nem úgy, mint az "igazi" vámpírokat. Pihennie csak ahhoz kell, hogy a HP-je feltöltődjön, de ekkor is csak egy biztonságos helyen (koporsóban, ami születési helyének a földjével van megtöltve) tud. Míg a vámpíroknak megvan az a képességük, hogy embereket vámpírokká változtassanak, addig Stark harapásai csak a vér-szomjának a kielégítésére szolgálnak. Harc közben vigyázzunk a vámpírokkal, mert 3-4 harapás végzetes lehet a karakterünk számára.

A cyberspace
("definíció" később). Ahhoz, hogy be tudjunk lépni a cyberspace-be egy cyberspace kompatibilis deckre van szükségünk. A deckben kell, hogy legyen memória, egy cloak (magyarázatok később), egy soul box, egy looker chip és lehet (nem kötelező) benne egy essence (sorry, hogy angol fogalmakat használok, de ezeket inkább csak magyarázni lehet) is.

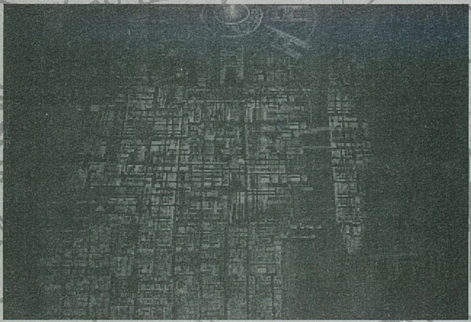


A deck: Lehet Praxis 2300 XC, Praxis 2300 Elite, Praxis 3000 és még egy újabb fajta (nincs szüksége cyberspace csatlakozóra), amelynek csak a tervei vannak meg. Ez ez kis számítógép-szerűség, amivel képesek vagyunk (azt cyberspace csatlakozóra, magunkat pedig a deckre csatlakoztatva) belépni a cyberspace-be.

A cloak: A biztonsági rendszerek elég erősek és halálosak a cyberspace-ben. Minél többször lépünk be a cyberspace-be, annál nagyobb a valószí-

nűsége, hogy a biztonsági rendszer érzékel minket. A cloak egyfajta védelmet nyújt nekünk, aminek a segítségével láthatatlanok maradhatunk a biztonsági rendszerek előtt. Négy szintje van a cloak-oknak az 1., a 2., a 3. és a 4.. Természetesen a 4. szintű a legjobb. Vannak speciális cloak chipek is, amelyeket egy bizonyos speciális csoport részére fejlesztenek ki. Ilyen pl. a TransTech Security Cloak. Ez a legjobb, mert a legjobb biztonsági rendszerek előtt is rejtve maradunk.

A soul box: A soul box tudatunk egy adatokká alakított, és formába öntött értelmezése. Ebben a formában jelenik meg a hacker a cyberspace-ben. Négy forma létezik, a pléh-harcos, a szamuráj, az angyal és a



sárkány. A pléh-harcos a leggyengébb, a sárkány a legerősebb védelmet nyújtja. A soul box formájától függ az is, hogy egyszerre mennyi ideig lehetünk a cyberspace-ben. Történjék vele bármi (legrosszabb esetben megsemmisül, és darabokra hullik), az kihat a tudatunkra, amely a valóságban is megtörténik, amint kilépünk a cyberspace-ből. Ha a soul box megsemmisül, tudatunk örök időkig a cyberspace fogja marad (kívülálló ezt úgy láthatja, hogy a hacker bambán ül a deckje előtt). Ha lecsatlakoztatják róla, rögtön kómába kerül, és innen nincs menekvés. Hasonló állapotot idéz elő, amikor a soul box egy adatketrec (a védelmi rendszer egy formája) fogja lesz.

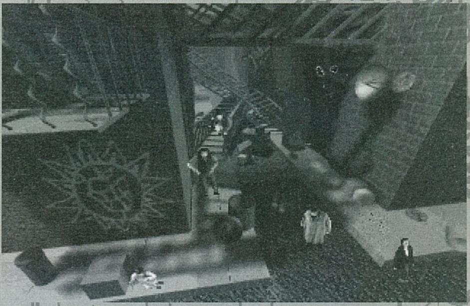
A looker chip: Ez egy alap felszerelés a deckben. A cyberspaceben való mozgáshoz szükséges.

A memória: Az alap 1 TB (Terabyte=1.000.000.000.000 byte=1 trillárd byte), a maximum 32 TB. A memória szabja meg, hogy egyszerre mennyi adat lehet a gépünkben (hány tárgyat vehetünk fel a cyberspace-ben).

Az essence: Olyan, adatokat tartalmazó chip, amely azonosíthatóvá teszi a soul boxot a védelmi rendszer számára. Ez azért jó, mert ha például megszerezzük egy, a TransTech biztonságiaknál dolgozó személy "esszenciáját" (tudom, tudom, döbbenetesen hangzik. Ezzel az erővel írhattam volna vaníli-a-kivonatot is), akkor a biztonsági rendszer nem utasít el minket, ha "tiltott" mezőkre hatolunk.

Nos ezek a deckben található hardverek. Amikor belépünk a cyberspace-be, egy teljesen szokatlan világ tárul elénk. Egyfajta súlytalan állapot, ahol tudatunk szinte korlátok nélkül haladhat. Sok minden található a cyberspace-ban. Beszélgetésbe is tudunk elegyedni azokkal, akik olyan soul boxszal rendelkeznek, mint amiket már említettem, vagy pedig a FATS-ekkel (File Acces Table System = egyfajta "teleportálók", akiknek megmondjuk az adott szektor kódját, és oda kerülünk).

A cyberspace-ben a céltalan bolyongás nem sok mindenre vezet. Ahhoz, hogy valamit el is tudjunk érni, különböző szektorok kódjait kell ismernünk, hogy azokat a FATS-eknek megmondva, oda juthassunk. A cyberspace-ben a tárgyak kis piros sokszög képében öntenek



alakot. Ezeket tudjuk felvenni (attól függően, hogy mennyi memóriánk van).

Ennyi kezdésképpen elég is a cyberspace-ről. A Bloodnetben egy csomó olyan fegyverrel találkozhatunk, amelyekről előzőleg nem hallottunk, ezért nem árt ha leírom (csak arról, ami nem egyértelmű), hogy mi mit tud.

LŐFEGYVEREK:
Géppisztoly, 9 mm-es pisztoly, géppuska, Riot Stopper (repeszeket lő), *levágott csövű puska, Taser Gun* (Egy kis tűt lő ki, amely egy zsinór végére van erősítve. Amikor ez beakad a célpontba, a zsinóron egy másik tű csúszik át, amely ha érinti a célpontot, mozgásképtelenné teszi azt, a rajta található anyag miatt.).

HIGH TECH FEGYVEREK:
Sinusoidal Pulse Gun (csak cyborgok ellen hatásos), *EMP Focalizer* (több elektromágneses repeszt lő ki, amelyek tönkre teszik a hozzájuk érő elektromos áramköröket), *Buzzsaw* (kis mikronnyi méretű rakétákat lő ki, amelyek a célpont véráramába jutva belső vérzést okoznak), *Nanoblast* (négy, a Buzzsaw rakétáihoz hasonló kis rakétákat lő a célpont véráramába, a rakéták nagyon pici robbanótöltetei felrobbannak, négy találat szükséges a halálhoz), *lézer pisztoly, lézer puska, lángszóró.*

PUSZTAKEZES HARC FEGYVEREI:
Sokkoló (Stun Stick), *lélek-penge* (Soul Blade (csak a vámpírok ellen hatásos, akkor is csak, ha sikerül a célpont torzójába vágni, a fegyvert meg kell szentelni és spirituálisan is a használójához kell tartoznia)), *karó* (ua. mint a lélek penge, de sokkal nagyobb erő kell hozzá), *szenteltvíz* (megfutamodásra kényszeríti a vámpírokat), *adatpók* (egy kis műanyag cartridge, amelybe ha letöltünk egy vírust és egy cyborg ra tesszük, működésképtelenné teszi az áltál, hogy megfertőzi a vezérlőprogramot).

GRÁNÁTOK:
Vigyázni kell velük, mert ha a csapatunk tagjai is a hatókörén belül állnak, szintén megsérülnek. *Electrical Storm* (a detonáció iszonyatos erős pulzáló jeleket bocsát ki, megsemmisítve az elektromos áramköröket), *EMP gránát* (erős elektromágneses hatást vált ki, megsemmisítve az elektromos áramköröket), *Flash Bomb* (robbanáskor éles fényt bocsát ki, több körre vakká téve azokat, akik belenéztek (hatásosabb a vámpírok ellen)), *Web Grenade* (szintetikus anyagokból készült hálóval blokkolja a célpontot).

BIO-FEGYVEREK:
A bio-fegyverek mind egyfajta képességet vesznek igénybe. Minél jobb a szükséges képességünk, annál hatásosabb a

fegyver. *Dream Blaster* (intelligencia), *Wrath Ray* (akarat), *Bio-Siphon* (Kapcsolatot létesít a használó és a célpont között, s közben elszívja a célpont életenergiáját. A siker a használó kitartásától függ. Vigyázzunk, mert ha a célpont kitartóbb, mint a használó, akkor visszafelé sül el az egész), *Neural Cannon* (fürgeség).

Védelmet többféle ruha, overall nyújthat. A kevlárból készültek a lőfegyverek ellen, az *Inertial Dispersion Suit* a lőfegyverek és pusztakezes harc fegyverei ellen, a *Force Fieeld* minden féle fegyver ellen (működtetéséhez energia cella kell), a *Refraction Suit* a lézerfegyverek és a Flash Bomb ellen, az *Elecctrolytic Suit* az elektromos támadások (pl. Electrical Storm) ellen véd, úgy, hogy az energiát a nálunk levő energia cellákba vezeti, az *Insul Suit* minden sugárzást (pl. EMP Focalizer) előidéző fegyver ellen véd. A *Mirror Master* a használójáról egy tükörképet vetít, míg a *Doppelganger* többet is. Az *Arnold Suit* 50%-kal megnöveli a használójának az erejét, a *napszemüveg* pedig védelmet nyújt a Flash Bomb ellen.

Mint már korábban említettem, több dolgot össze lehet szerelni. A fontosabb dolgok összetevőit most felsorolom:

- **Elektronikus álkulcs:** adatbázis a zárakról (Lock dbase), álkulcs tok (Lockpick casing), ellenőrző egység (Diagnostic unit)
- **Cyborg:** cyborg fej, test,kéz, láb (cyborg head, body, arm, leg),
- **Spark board** - Lángszóró: tartály (Tub), cső (Nozzle), gumicső (Hose), gáz (Jellied gas)
- **Inertial Dispersion Suit:** bőrrostok (Dermal filament), áramkör hálózat (Circuitry lining), energia cella (Power cells), életfunkció ellenőrző (inertia sensors).

Ezek a fontosabb dolgok, a drogokat nem említem meg, mert azokat meg lehet venni, de használatuk erő mellékhatásokat okoznak. Ami fontos viszont:

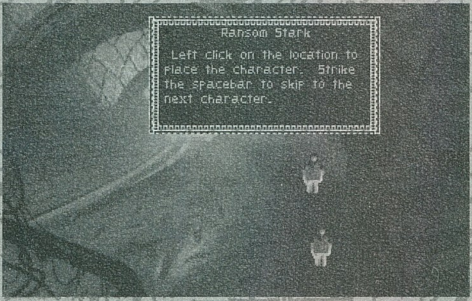
- **Nosferatutam:** A használó vére mérgező lesz. Így a vámpír esélytelen ellene.
- **Nightingales:** Felgyorsítja a használó sebeinek begyógyulási folyamatát. "Hozzávalók": Bio-processzor, műanyag védőburok (Flexi-cast), Hose Call zselé.

Flexi-cast: Ez a műanyag védőburok megvédi a sérült felületet a begyógyulás ideje alatt. "Hozzávalók": izom erősítő (Muscle effector), Vitacompound G, burok formáló (Pilocarpine Molder).

Még egy csomó összeszerelhető dolog van, de azok nem olyan fontosak. Ezek részegységeit mindenki megtudhatja, ha szerez egyet, majd szétszereli.

A játékleírásban levő fontos tudnivalókat egy rövid értelmező szótárral fejezem be:

- **Cyberspace, Net, Matrix, Web:** Az a hely, ahol a számítógépek egymással kapcsolatba lépnek, illetve az adatok áramolnak. A virtuális valóság egy dimenziója, amit William Gibson úgy definiált, mint "egy egységes hallucináció", amit a földi számítógépek alkotnak.
- **Data Angel, Hacker, Netrunner:** Az a személy, aki megjelenik a cyberspace-ben.
- **Data Cluster** (adat csoport): A cyberspace-ben a legelterjedtebb felépítmény. Hasonló az adatbázisokhoz, de sokkal sokoldalúbb.
- **ICE** (Jég): Intrusion Countermeasure Electronic (Behatolás Ellen Intézkedő Elektronika). A védelmi rendszer, ami az adat csoportokat és adat kutakat védi a cyberspace-ben.
- **Milacemine 27:** 2094 drogjainak katalizátora.
- **Morph Code:** Egy szoftver, amely a Hackerek egyes ügyességeit változtatja a cyberspace-ben. Ez a változás



kihat a cyberspace-n kívülre is.
- **Rage Gang:** A motoros banda 2094-es megfelelője.
- **TransTech:** A 2094-es New Yorkot uraló mammutcég.
- **WELL:** Adat kút vagy titkos adat csoport.

Még egy utolsó megjegyzés: A legjobb fegyverek a levágott csövű puska és a lézerpuska. Figyeljen mindenki Stark vérszomjára.

+1: Nem minden fog (időben) úgy történni, mint ahogy én leírtam. Lehet, hogy valaki egy kicsit tovább időzik egy helyen, és ezért a következő helyen nem találja ott, akit én írok. Ez nem azt jelenti, hogy a leírás rossz. Ilyenkor az a teendő, hogy csináljon mást, és később menjen oda vissza. A dolgoknak nem időszerűen kell megtörténniük, hanem egyszerűen csak meg kell történniük.

Ransom Stark vagyok. Egy ideig a TransTechnél dolgoztam, és talán nem kell mondanom, hogy elég rosszul fizettek. A munkaköröm megkívánta, hogy hosszú, hosszú ideig legyek a cyberspace-re csatlakozva. Ebből egyenesen következett, hogy megkaptam a Hopkins-Brie lételmélet szindrómát. Ez annyit jelent, hogy az ebben szenvedő nehezen tudja megkülönböztetni a valóságot a virtuális valóságtól. Ennek következménye volt, hogy elbocsátottak a TransTechtől. Munka nélkül, félig önkívületben, védtelenül csellengtem Manhattan utcáin. Biztos a kéregetők lassú és fájdalmas halálát éltem volna át, ha egy fiatalokból álló banda meg nem talál, és el nem visz Deirdre Tackett műhelyébe, ami Greenwich Village egy pincéjében volt. Tackett ebből a titkos és rejtett laboratóriumból folytatta harcát a TransTech ellen. Tackett megmentett.

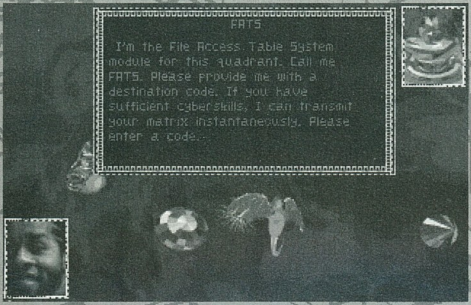
Egy chipet ültetett be az agyamba, ami segít megkülönböztetni a valóságot a virtuális valóságtól. Ennek köszönhetően új életet kezdtem, és lassan egy "megbecsült" zsoldos lett belőlem. Deirdre Tackettet sohasem felejtettem el, a nőt aki megmentett.

2094. New York. A várost vad bandák uralják, és felüti magát egy új betegség is, a vámpír pestis. A újság nap mint nap közöl cikkeket a fenevadak tá-

madásairól. Mindenki tudja, hogy léteznek, de senki sem látja őket. Én is prédája lettem egy ilyen vámpírnak. Csak egy dolog mentett meg attól, hogy én is ilyen vámpír legyek. A chip, amit Deirdre ültetett be az agyamba.

Sajnos ez sem teljes megoldás, mert a vámpírrá válást csak lassítani tudja, de megakadályozni nem. Érzem is a harapás hatását. Néha vér-szomjam olyan szintet ölt, hogy valamiféleképpen ki kell elégítenem. Minden ilyen alkalom közelebb és közelebb kerít a vámpírrá váláshoz.

Hogy, hogy is történt. Hülye dolog. Egy nap kedvenc szórakozóhelyem, az Abyss egy asztalánál ücsörögtem, amikor megjelent egy lány. Nagyon jól nézett, ki, ráadásul elindult az asztalom felé. Leült mellém, és elmondta, hogy engem keres.



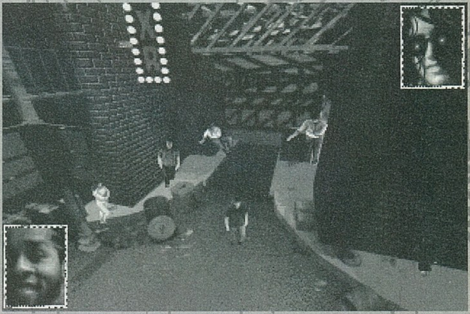
Egy kisebb feladata van a számomra, amit nagyon jól megfizetne. Persze engem a munka kevésbé érdekelt mint a lány, de elfogadtam, későbbi kapcsolatunk reményében. A munka nem volt túl gázos, hamar meglettem vele.

Ekkor a lány lakására mentem, mire az kifizetett. Odamnetem hozzá, és elmondtam neki, hogy most, hogy tele vagyok lével, elmehetnénk valahova. Ahogy nézett rám teljesen elkábított, és megakartam csókolni. Ekkor éreztem azt a fura bizsergő érzést a nyakamon. Hirtelen megfordultam és ott állt a lány apja, Van Helsing, vértől csöpögő szemfogakkal. Lassan kábulni kezdtem és csak hangfoszlányokat hallottam: "meg van ..... ozta, ez sem éli túl .... d el a lakására...". Ekkor teljesen elkábultam, és Deirdre laboratóriumában tértem magamhoz. A chip tájékoztatott róla, hogy a vámpír harapása sajnos kihatott rám, de a vámpírrá válásom folyamatát valamelyest lassítani tudja. Néhány napom van, hogy megszerezzem az ellenszert, különben menthetetlenül vámpírrá válok. Ekkor fogadtam meg, hogy végére járok ennek a vámpíros dolognak.

Körülnéztem Deirdre laborjában, és felvettem mindent amit találtam. Felvettem a kevlár overált és a biztonság kedvéért kézbe vettem a puskámat is. A 4 TB-os memóriát beletettem a deckembe, és rögtön ki is próbáltam. A cyberspace mit sem változott. Felvettem egy-két dolgot mit találtam (C. Flyer memory), majd meg kerestem Elvist.

Ő egy sárkány képében található meg. Elmondja, hogy ő egyike volt a legjobb hackereknek, de megölték, mialatt a Net-re volt csatlakozva. A tudata benntmaradt a Net-ben. Ha szerzünk neki egy cyborg testet, akkor a legjobb hacker és harcos kerül a csapatunkba. Ok. Elvis letölti a tudatát a deckünkbe. Ekkor kiléptem a Netből, majd megint beléptem, mert tudtam, hogy ilyenkor a nagy sebességek miatt (a Netben) alapvetően megváltozik a helyzet.

Ekkor találkoztam Zeusszal. Azt mondta, hogy ő a Net ura... bla, bla, bla. Nekem nem tetszett az ilyenfajta hozzáállás. Azt mondta, hogy ha nem megyünk el a NY-i bázisára és nem állunk ki ellene, akkor megszé-



gyenít minket a többi hacker előtt. No jó, gondoltam, mit tehetek. Tovább folytattam a keresést, amikor találkoztam Greggel, aki egy rég tartozása fejében adott egy vírust, ami egy adatpókba letöltve megsemmisíti a biztonsági cyborgokat a TransTech bázisán. Na ennyi hirtelen elég is volt. Kicsatlakoztam. Még jó, hogy volt egy kis kézi számítógépem, amiben meg tudtam nézni régebbi feljegyzéseimet a barátaimról és kontaktjaimról. Első gondolatom az volt, hogy kell egy ütőképes csapat, amiben megbízhatok.

Először is Lash Givens kell, a legjobb barátom. Lementem az Abyssbe, régi törzshelyünkre. Rögtön a bejáratnál megláttam Ryma Fizzt. Régi barát, jó hacker és harcos. Egy feltétele volt, hogy vegyem fel a csapatba a férjét, Garrickot is. Ez nem gond - gondoltam. A nagy teremben rögtön észrevettem, hogy két jó ismerősöm is ott van. Lash Givens, akit rögtön fel is vettem a csapatba, és Monique St. Clair, a volt barátnőm, akit szintén felvettem, de megmondtam neki, hogy csak munkáról van szó.

Miután már négyen voltunk gondoltam el kellene mennünk Garrickért, így tehát elmentünk a 175. utcába. Garrick rögtön csatlakozott hozzánk (a banda, amelynek éppen dolgozott ezt nem vette jó néven). Phractle K. Oss felbérelt arra az esetre, ha megölném a TransTech biztonsági főnökét, $10.000-t fizetne.

Ennyi fért mára a műsorunkba. A következő számban folytatom a szuper-ciber-giga-megaőrületet. Addig is, találkozzunk a mátrixban!

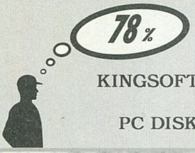
Ransom "Mr.T." Stark

Zeppelin

ZEPPELIN
Giants of the Sky

Érdekes stratégiai játék a repülés hőskorából, mely kezdő stratégáknak is bátran ajánlható. Minimális némettudás szükséges (vagy egy szótár is megteszi).

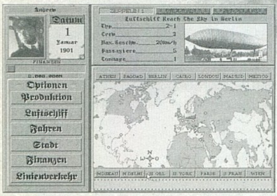
Hardware igény:
386, 640 kB RAM, 8 MB HD, VGA, egér



KINGSOFT

PC DISK

Felejtsük el egy kis időre a dübörgő sugárhajtóműveket, az utánégetőt, a fedélzeti elektronikát, és térjünk vissza -ha csak gondolatban is- a 20. század elejére, a polgári repülés hőskorába. Ide röpít ugyanis az



Ikarion (már nem is olyan) új programja, a '94. elején megjelent Zeppelin. Mint a neve is sugallja, ezúttal a "repülő szivarok" állnak a középpontban, ezeknek a viszonylag rövid történelmébe csöppenünk bele ebben a stratégiai játékban.

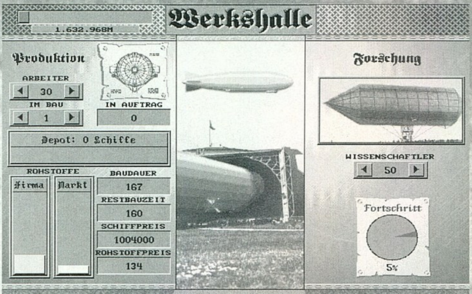
A történet 1900. január 1-én indul, ekkor alapítjuk meg a cégünket némi készpénzzel a zsebünkben, valamint egy menetkész léghajóval. Ezt a céget kell a lehetőség szerint felvirágoztatni az elkövetkezendő negyven év alatt. (1940-ben a frankfurti repülőtéren történt katasztrófa vetett véget a német léghajózásnak.) Ha jól csináljuk, természetesen a kitüntetések sem maradnak el, sőt még feleséget is foghatunk magunknak.

A játéknak talán egyetlen nagy hátránya: az első szótól kezdve ékes németséggel hajlandó csak kommunikálni, és ezen a rossz szokásán a későbbiekben sem hajlandó változtatni. Ez sokakat elriaszthat, azonban nem kell megijedni, nem túl sok szöveggel találkozunk (a nőcsábászkodást kivéve - de erről majd később); a lényeges kifejezéseket pedig megtaláljátok a leírásban mind magyarul, mind németül. Miután kigyönyörködtük magunkat a címképernyőben, kiválaszthatjuk, hogy hányan szeretnénk játszani (Anzahl der Spieler), majd a portrénk kiválasztása után el kell neveznünk első léghajónkat.

Itt jegyezném meg, hogy a program teljes egészében egérrel vezérelhető, a bal gombbal aktivizálhatunk egy funkciót, a jobb gombbal pedig visszafelé haladhatunk a menükben. Ha mindent jól csináltunk, akkor elérkeztünk a főképernyőre. Ez négy részre van osztva, a jobb alsó negyed világtérképén láthatóak az elérhető városok, valamint hogy a léghajóink éppen hol tartózkodnak. A

városok nevére klikkelve megtudjuk az aktuális üzemanyagárakat (ami a játék elején mindenhol megegyezik, később azonban jelentős eltérések lehetnek).
Az alsó telegram-csíkon aktuális infókat kapunk a játék során (a léghajóról, üzleti tranzakciókról stb.). A jobb felső ablakban léghajóink adatait tekinthetjük meg. Mellette látható a portrénk, valamint a naptár. Egy-egy kör befejezése után mindig a naptárra kell klikkelni (egy kör = 1 hét). A bal alsó részen található meg a tulajdonképpeni menü: nézzük meg most ezt egy kicsit részletesebben.

PRODUKTION: A cég műhelyébe és kutatóközpontjába jutottunk, itt tudunk új léghajót építeni, új technológiákat kifejleszteni. Természetesen mindent csak akkor, ha a pénztárcánk is megengedi. Az egyes feliratok jelentése:
Arbeiter - hány munkás dolgozik a léghajó építésén
In Bau - éppen hány léghajót építenek



In Auftrag - hányat rendeltek meg tőlünk
Depot - a nem használt kész léghajók száma
Baudauer - egy léghajó építésének ideje (napokban)
Restbauzeit - a hátralévő építési idő
Schiffspreis - a léghajó ára
Rohstoffpreis - a nyersanyag ára
Wissenschaftl. - a kutatáson dolgozó tudósok száma

LUFTSCHIFF: Léghajóval kapcsolatos dolgok; ide minden út előtt nézzünk be! A bal felső részen viszontláthatjuk léghajónk teljesítményét, amit már a főképernyőn is megtalálhatunk. Alatta látjuk hajónk egyes részeinek az állapotát (sehr gut */nagyon jó/* - gut */jó/* - befriedigend */még kielégítő/* - reperaturbedürftig */javítani kell/* - schwer beschaedigt */teljesen tönkrement/* - lebensgefaehrlich */életveszélyes/*).

Mondanom se kell, hogy nem érdemes egy életveszélyes léghajóval elindulni New Yorkba, viszont egy nagy javítás hónapokig is eltarthat. Érdemes mérlegelni, hogy javíttassunk inkább (Reparatur), vagy a nagyobb profit reményében vállaljunk még néhány utat. Ha már teljesen lerongyolódott a léghajó, le is selejtezhetjük (Verschrotten). Itt tudunk tankolni is, valamint a Depot-ra kattintva az adott városban üzemanyagraktárt is bérelhetünk.
Nagyon csábíthat a reklámszerződés (Werbung) lehetősége is, azonban ezzel érdemes néhány sikeres utat megvárni, ugyanis így akár tízszeres pénzeket is kasszírozhatunk (saját tapasztalat). Egyszerre csak egy céggel köthetünk szerződést, és a fix időre megkötött

szerződést nem tudjuk a lejárat előtt felbontani, bármennyire is kedvezőbb ajánlatot kaptunk.

FAHREN: Végre felemelkedhetünk a levegőbe! Minden egyes léghajónk útvonalát megadhatjuk, és ami még fontosabb, az árakat is itt kell kikalkulálnunk. Ha túl drágák vagyunk, a kutya se fog jegyet váltani, és mondanom se kell, hogy milyen gazdaságos egy tóküres léghajóval repkedni. Ismét egy tapasztalati érték: a Berlin-London útra 700 márkáért még minden hely elkel, a többi árat ehhez lehet viszonyítani.

Egyébként amikor a léghajó a levegőben van, néhány menüpont nem használható, de erre a program is figyelmeztet.

STADT: Ha sikeresen földet értünk, körbenézhetünk az adott városban, megtekinthetjük a kitüntetéseinket, az aktuális repülési rekordokat (Rekordflüge), különböző speciális szállításokat vállalhatunk el jó pénzért (Transporte - vigyázat, ha nem tudjuk határidőre leszállítani, akkor jókora büntetést kell fizetnünk), vagy ha éppen a városban tartózkodik, elkezdhetjük főzni Roseanne Brixtont. Ő lenne kiszemelve mint leendő feleség, mindenki döntse el, hogy megéri-e a fáradságot. Itt kell egy kicsit több német tudás, ugyanis a párbeszédek során előre megadott válaszlehetőségek közül kell kiválasztanunk a legtöbb eredménnyel kecsegtetőt. Ha éppen nem találjuk meg szívünk hölgyét a városban, akkor általában infót kapunk róla, hogy hol van.

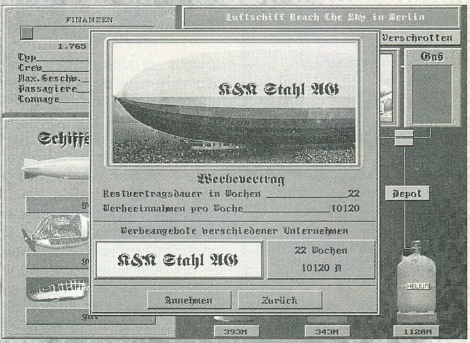
FINANZEN: Itt az ideje, hogy szót ejtsünk a piszkos anyagiakról is. Ha még nem említettem volna, cégünk részvénytársaság, amelynek a részvényeit szabadon adhatjuk-vehetjük. Az árfolyamot sok minden befolyásolja, pl. ha lezuhan egy léghajónk, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a részvényeink árfolyama is hasonló dolgokat művel. A tőzsdén egyéb cégek részvényeivel is kereskedhetünk (Ankaufen bzw. Verkaufen), az aktuális árfolyamokat valamint az általános tendenciát megtudhatjuk, ha a tőzsde képe fölé klikkelünk. Ha meg vagyunk szorulva anyagilag, maximum két alkalommal kölcsönt is felvehetünk (Kredite aufnehmen), különböző kamatokra. Az utolsó hét pénzügyi mérlegét is itt tekinthetjük meg (Bilanz).

LINIENVERKEHR: Lehetőségünk van minden városban önálló irodát nyitni, majd a városok között menetrendszerű járatokat üzemeltetni. Ezek számának ismét csak a pénzügyi helyzetünk szab határt (meg természetesen az, hogy van-e elegendő léghajónk).

Büro eröffnen - irodát nyitunk a városban

Büro auflösen - felszámoljuk az irodát
Linie eröffnen - a két célváros megadásával indíthatjuk el a járatot
Linie auflösen - járat törlése
A járatokkal kapcsolatos információk:
Kosten - az adott járat pénzügyi mérlege
Zeppeline - újabb léghajó üzembe állítása
Post- u. Passa. - százalékos információ a Zeppelinek kihasználtságáról
Preise - árak megállapítása
Management - mennyire hozzáértő a vezetőség az adott irodában

Korábban már említettem, hogy a játék körökre van osztva, egy-egy kör befejezésekor a naptárra kattintva tudunk továbblépni. Ekkor indulnak el a léghajóink is az előre megadott



útvonalon. Elég gyakran megtörténik, hogy viharba kerülünk, ilyenkor a léghajó kapitánya tőlünk vár utasítást a teendőket illetően. Ilyenkor mindenki vérmérséklete szerint dönthet a továbbiakról.

A játék során a korabeli újságok segítségével folyamatos tájékoztatást kapunk a valóságban is megtörtént eseményekről, valamint az általunk okozottakról is. Így például az összes rekordunkról vagy katasztrófánkról szalagcímekben fognak tudósítani.

A legfontosabbat majdnem kihagytam: a főképernyőn ESC-et nyomva tudunk játékállást kimenteni ill. betölteni, valamint a játékból kilépni. A játék befejezésekor százalékos értékelést kapunk, ami kb. azt fejezi ki, hogy milyen messze vagyunk céljaink megvalósításától. Hogy mást ne említsek, ezt az értéket nagyban befolyásolja, hogy mennyire vagyunk sikeresek Roseanne-nál.

Végezetül néhány tipp a korai csőd elkerüléséhez:

Kerüljük eleinte az interkontinentális repüléseket. Várjuk meg, amíg a tudósaink biztonságosabb és gyorsabb léghajókat fejlesztenek ki. A gyakori katasztrófák a pénztárcánk mellett a megítélésünknek is ártanak. Nem biztos, hogy megéri rögtön az első években menetrend szerinti járatokat üzembe állítani. Az első hajók még nagyon lassúak és kevés utast tudnak szállítani - a ráfizetés garantált. A határidős szállítások jól fizetnek, de nagyon figyeljünk, mert ha kicsúszunk az időből, súlyos büntetéseket fizetünk.

A tőzsdével csak óvatosan! Néhány felelőtlen manőver, és már kezdhetjük is az új játékot. Néhány ökölszabály: ha az árfolyamok csökkennek - vásárolni; ha tovább csökkennek - tovább vásárolni; ha növekednek - eladni. Vigyázzunk a viteldíj kalkulálásával! Nem biztos, hogy megéri üres léghajóval repkedni. Vegyük komolyan a kapitányok viharjelzéseit.

Azt hiszem, ennyi segítséggel már mindenki el tud indulni. A játék nekem kimondottan tetszett, jó néhány estét el lehet vele tölteni. A grafika is nagyon eltalálta a kor hangulatát (barnás-szürke árnyalatok), egyedül a zene válik egy idő után kicsit idegesítővé. Szerencsére ez bármikor kikapcsolható. A német nyelv se akkora hátrány, már minimális tudással is élvezhető a játék. Egyszóval, bátran ajánlom mindenkinek, még azoknak is, akik eddig nem igazán ültek le stratégiai játék elé.

Andrew

DESERT STRIKE CD

A jól ismert helikopteres akciójáték CD-s változata. Ugorjunk bele képzeletbeli Apache gépünkbe és indulás irtani Kilbaba seregeit!

Hardware igény:
386, VGA, 550 kB RAM
+ 1 MB EMS, CD-ROM

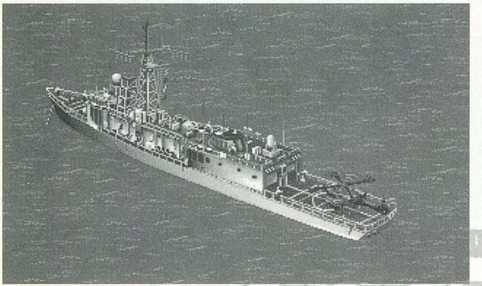
65%

GREMLIN

PC CD-ROM

DESERT STRIKE

Siker volt Segán, siker volt Nintendón, siker volt Amigán, és fogadni mernék egy egész zacskó gumicukorban, hogy PC-n is siker lesz ez a játék. Igaz ugyan, hogy némi késéssel készült el PC-re (majdnem 1.5 év), de a fő, hogy végre megérkezett. Jó régen már volt egy rövid leírás a GURU-ban erről a programról (93/6) amikor megjelent Amigára, így aztán kissé vacilláltam rajta, hogy mivel is kezdjem ezt a leírást. Végül is abban egyeztem meg magammal, hogy kissé zanzásítva, de mégis elmesélem a sztorit, természetesen csak az újszülöttek kedvéért, akikről köztudott, hogy minden játék új nekik, és másfél év igen nagy idő, gondolom ezalatt igen szép számú újszülött keletkezett a PC-s vonalon. Minden baj avval kezdődött, hogy General Kilbaba a Közel Keleten nem bírt magával, és hadüzenet nélkül lerohanta a szomszédságában levő kis emírséget. Ott szépen befészkelte magát, megerősített csapatait és így aztán hirtelen mindenkinek feltűnt a világban, hogy nicsak-nicsak itt valaki komolyan veszélyezteti a világ békéjét. A feladat tehát adott: General Kilbaba seregeit kell kipucolni az emírségből (ahol a mi barátaink élnek, persze azt nem lehet tudni, hogy érdekből barátok-e vagy tényleg azok, de ez most éppenséggel mindegy is), és visszaállítani a békét. Erre a feladatra minket nem kisebb ember, mint az Amerikai Egyesült Államok elnöke választ ki, mondván, hogy ugyan repüljünk már oda kedvenc Apache helikopterünkkel és pörköljünk oda a rossz fiúknak.



Na kérem, kb. ennyi lenne a sztori, a szomorú csak az, hogy néhány éve sajnos nemcsak a számítógép képernyőjén történt így a dolog, és mintha mostanság is lenne némi aktualitása ennek a játéknak... A PC-s változat futtatásához minimum 386-os számítógépre, 550 kbyte üres alapmemóriára, 1 Mbyte EMS memórára, VGA-ra és sok nyugtatóra van szükség. A játék során 4 fő küldetés összesen 30 alküldetését kell végigcsinálnunk, ami nem kis ügyességet és kitartást igényel. És ha ezt mind végigcsináltuk,

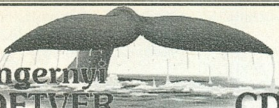
a CD-ROM változat esetében még nincs vége, az ugyanis plusz bonus pályát is tartalmaz. További előnye a CD-s változatnak, hogy akár CD-ROM-ról közvetlenül, installálás nélkül is játszható, vagyis egyetlenegy bit helyet sem foglal el a vincsiről, valamint nem kell a játék elején a gusztustalan "copy-protection" eljárással nyűglődni. Így aztán talán nem meglepő, hogy személy szerint a CD-s verzió beszerzését javaslom. A játék joystickról és billentyűzetről is játszható, méghozzá nem is akárhogyan. A játszhatóság ugyanis szuper. Lehetőség van billentyűzetes irányítás esetén a billentyűkiosztás saját szájíz szerinti kiosztására is, de hát ez szinte természetes.

A program grafikája kitűnő, a hanghatások jók, a játszhatóság kiváló, a hangulat szuper, szerintem ennél többet nem is kell mondanom a játékról. Akinek még nincs meg, és szereti a jó kis lövöldözést, valamint nem áll távol tőle egy kis stratégiai gondolkozás sem, annak azonnal be kell szereznie ezt a játékot, és azonnal halomra kell lőnie az ellenséget!

DrótMalac

Ui.: lehet, hogy most sokan azt mondják, igen sovány kis leírást adtam erről a programról. Hát igazuk is van. Ezzel a programmal játszani kell, ki kell próbálni benne mindent és nem olvasni róla. Annál is inkább, mert igyekezni kell a végigjátszásával, hiszen nemsokára itt a folytatás: a Jungle Strike. Arról majd valószínűleg részletesebben is olvashattok. Addig is harcra fel!

Ja igen, még valami. Nekem úgy tűnt, hogy az Amigás pályakódok nem jók a PC-s változathoz, és az az érzésem ez másoknak is fel fog tűnni. A második pálya kódját elárulom: CMM#PMMMT. Ezt persze csak azok kedvéért tettem, akik esetleg túl nehéznek tartják az első pályát. Így legalább majd rájönnek, hogy az tulajdonképpen nem más, mint egyszerű kis bemelegítés...



Tengernyi SZOFTVER, és CD-hegyek!

10 pack - 5ft vol.2	4 500	north american indians	4 500
adventures oem	2 500	our solar system	2 500
al-quadim:the genie's curse	6 500	outer space coll. screen saver	4 500
american dreams	2 500	paris scenery cdg	4 500
arcade for windows 1.0	4 500	priest of realmspace	2 500
art gallery for windows 1.0	6 500	professional music producer	2 500
beyond the wall of stars	6 500	ravenloft	6 500
boris valejo	4 500	rebel assault (star wars)	6 500
champions of krynn	2 500	return to ring world	6 500
creative writer 1.0	6 500	return to zork	4 500
dagger of amon ra	4 500	secret of monkey island	2 500
dark legions	4 500	sierra club coll. screen saver	4 500
dr games for windows	2 500	space and astronomy	2 500
dragon's lair	6 500	space misssions	2 500
dune	2 500	space simulator 1.0	6 500
eye of the beholder i	2 500	star trek 25th anniversary i	7 885
eye of the beholder iii	6 500	star wars chess oem	2 500
fantasy empires	4 500	stellar 7 oem	2 500
flight simulator 5.0	6 500	stronghold	4 500
goblins 2	4 500	take ten cd-rom	6 500
great naval battles ii	6 500	tie fighter	4 500
horror & science fiction movies	6 500	tripleplay english oem	4 500
jungle book: mowgli	4 500	tripleplay french oem	4 500
just grandma and me	2 500	unlimited adventures	4 500
king's quest vi	2 500	voyage to the stars 5 vol set.	4 500
labyrinth of time	6 500	windoware	2 500
languages of the world f/w	2 500	windows dinosaurs	6 500
lord of rings	6 500	windows toolbox	2 500
mad dog mccree ii	6 500	wolfstein 3d	2 500
mars explorer	6 500	yoga! a multimedia guide	4 500

(Ár ÁFA nélkül!)

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.

SOFTINVEST

szoftver ABC

Tel: 269-4738
269-4737
Fax: 269-4720
201-8619
Lev.cím: 1391 Budapest
Pf: 218.

CD-ROM LEMEZEK EGYEDI ÉS KISSZÉRIÁS GYÁRTÁSA!

1162 Budapest
Temesvári u. 3o.

Tel.:o6-6o-333-781
Fax:271-41-73

Zsoldos Computer

Bp. 1182 Üllői u. 525.
A Szarvas Csárda térnél

CD-ROM kölcsönzés.

C64-, Amiga programok.

MegaDrive, Super Nintendo gépek, játékok, kiegészítők

IBM PC gépek, szoftverek

Kedvező feltételekkel és árakkal várjuk kedves vevőinket!

PC CD

CLUB KoBaK

ACES OF TEH DEEP	7.430	OCEAN BELOW	1.950
AEGIS	8.190	OUTPOST	7.430
BATTLE ISLE 2	7.430	PACIFIC STRIKE	8.330
BLOODNET	6.450	PIRATES GOLD!	1.950
CENTRAL INTELLIGENCE	6.680	QUANTUM GATE	4.610
CIMANCHE	7.880	QUARANTINE	6.150
CRITICAL PATH	4.610	RAILROAD TYCOON	1.950
CYBERRACE	3.980	RAVENLOFT	7.990
DARKSEED 2	7.530	REBEL ASSAULT	5.810
DELTA V	8.100	REUNION	7.860
DESERT STRIKE	5.460	RISE OF THE ROBOTS	8.990
DOGFIGHT	2.210	SEAWOLF	6.740
EPIC PINBALL	2.950	SECRET WEAPONS	3.760
F117A	2.210	SPACE SHUTTLE	1.950
F15 III	2.450	SUBWAR 2050	6.720
F1 GP	2.450	TFX	3.920
FLEET DEFENDER	7.960	THE 7TH GUEST	4.440
GABRIEL KNIGHT	4.330	THE ANIMALS!	1.950
INCA 2	5.500	THE CHAOS ENGINE	5.140
INFERNO	8.970	THEME PARK	8.780
IRON HELIX	4.390	TORNADO-FALCON	4.780
LANDS OF LORE 2	7.530	ULTIMA 8	9.780
LITIL DIVIL	5.300	UNDER A KILLING MOON	9.990
MAD DOG	4.340	WING COMM. ARMADA	7.690
MAD DOG 2	5.120	WING COMM. DELUXE	7.690
MEGARACE	4.320	ZOOL 2	5.300
MYST	7.860		

Az árak tartalmazzák az ÁFA-t!

MEGJÖTT A CYBER WAR 4 CD lemez.............9.850Ft!

Tagoknak 10% kedvezmény. Tagsági 250 Ft/hó.
1024 Budapest, Margit krt. 29/B.
Tel./Fax: 13-62-483
Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13

Bélyeg helye

GURU

BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó: ______________________

A megrendelőlapról fénymásolatot elfogadunk!

Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlapot!

pc comp

SZAKÜZLET: 1191 Budapest, Kossuth tér 4-5.
KISPESTI CENTRUM ÁRUHÁZ 2. EMELET
Telefon: 282-3006/155

SZAKÜZLET ÉS SZERVIZ: 1078 Budapest, István u. 28.
Telefon: 142-1385, 142-8174

WESTERN DIGITAL, CONNER, QUANTUM, SONY, VERBATIM, 3M, ARTEC, AZTECH, EPSON, HEWLETT-PACKARD, FUJITSU, CANON, PANASONIC, ACER, PGA, TATUNG, QUICKSHOT, MITSUMI, CHINON, INTEL, AMD, CYRIX, CIRRUS LOGIC, TRIDENT termékek.

SZOLGÁLTATÁSAINK:

- PC SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK, KELLÉKANYAGOK ÁRUSÍTÁSA
- TÖBB ÉVES MÚLTRA VISSZATEKINTŐ SZERVIZTEVÉKENYSÉG SZÁMÍTÓGÉPEK, PERIFÉRIÁK, MONITOROK, NYOMTATÓK javítása.
- KÉRÉSRE HELYSZÍNI GARANCIA
- INGYENES SZAKTANÁCSADÁS
- KEDVEZŐ FELTÉTELŰ OTP HITELAKCIÓ

KARÁCSONYI MULTIMÉDIA AJÁNLATUNK:

- SOUND GALAXY PRO 16 EXTRA	20.700,-
- SOUND GALAXY BASIC 16	15.400,-
- SOUND GALAXY BX2 EXTRA	7.280,-
- AZTECH duplasebességű CD-ROM meghajtó	19.320,-
- ASTEROID DOUBLE SPEED multimédia upgrade kit	37.375,-

tartalma: SOUND GALAXY PRO 16 hangkártya
AZTECH duplasebességű CD-ROM
+ 3 CD: Day of the Tentacle
Action 2.5 SE
Professional Multimedia
Learn to use Windows

Keresse fel üzleteinket! Kellemes ünnepeket és jó vásárlást kívánunk!
Az Ön kérésére szakembereink tetszőleges konfigurációjú számítógépet összeállítanak.
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

PC GURU 94/7

IGEEEN! Megrendelem a GURU kiadásában megjelenő

CD GURU

Multimédia magazint.

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Név: ....

Cím: ....

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget is felszámoljuk!

INGYEN SZÁMÍTÓGÉPET ?!

Sajnos mi sem adhatunk Önnek, de:
Térjen be hozzánk!
Bp, Páva utca 26, vagy Székesfehérvár, Basa utca 1.
szám alatti üzletünk valamelyikében biztosan megtalálja az Ön igényének megfelelő árfekvésű és kiépítésű asztali, vagy hordozható PC-t.
Ha pedig már van számítógépe:
Most akciós áron vásárolhat kiváló minőségű **24 tűs Bull Compuprint** nyomtatót
21.000,-Ft + ÁFA-ért!
Keressen fel minket vagy telefonáljon!
Azonnal megküldjük faxon részletes árlistánkat, és tájékoztatjuk Önt további kedvezményeinkről is!
Diákoknak 3% külön kedvezményt adunk árainkból!

UNICOMP SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

Bp, Páva u. 26. Tel./Fax.: (06-1) 2174-170
8000 Székesfehérvár, Basa u. 1.
Tel./Fax.: (06-22) 340-075

PC GURU 94/7

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ PC GURU 94/8
☐ GURU 94/11

...db × 198 Ft = ...Ft

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

...db × 165 Ft = ...Ft

☐ GURU 1994/9-10

...db × 278 Ft = ...Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3

...db × 179 Ft = ...Ft

Összesen: .... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2028 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1014 Ft)

PC GURU

94/7

A szórakoztató informatikai magazin

24 OLDALAS HW ; SW MELLÉKLET!

A PC GURU ingyenes havi hardware - software melléklete.

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel Tel.: 183-4153

TARTALOMJEGYZÉK

MS Works 3.0 - 4. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
TotalCD és TotalConnect kártyák 8
Reflexions CD író berendezés 9
CD-ROM-ok gyerekeknek 10
Sound Blaster AWE 32 12
Régebbi PC GURU-k tartalma 14
ComputerBooks kiadványok 15
Genoa grafikus kártyák 16
A PAR rendszer 17
Sound Galaxy 16 Basic 18
Olivetti JP 350 WS 19
Multimédia CD-ROM-ok 20
PC CD-ROM-ok 23

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Microsoft Works 3.0

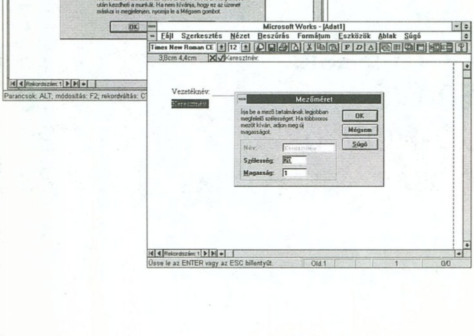
Microsoft Works

Az ötrészes sorozatban megismerkedhetünk a Works for Windows programcsomag 3.0-s, magyar nyelvű változatával, annak felépítésével, szolgáltatásaival és használatával.

4. Az adatbázis-kezelő

Az irodai (és egyéb munkák) automatizálásának harmadik nagy területe (a szövegszerkesztés és a számolótáblák használata után) az adatbázisok használata. A számítógépek nyújtotta lehetőségek felhasználásával nagy mennyiségű adatot kezelhetünk kényelmesen: az adatbázisba új elemek (ún. rekordok) felvétele egyszerűsödik, a különféle szempontok szerinti lekérdezések megvalósítása és az adatok felhasználása is könnyebbé válik. Persze használtak adatbázisokat a számítógépes korszak előtt is, csak használatuk kevésbé volt kényelmes. Az egyik legismertebb példa a könyvtárak katalóguscédulái. Egy katalóguscédula megfeleltethető az adatbázis egy rekordjának. Mivel az olvasók (kölcsönzők) több szempont alapján is szeretik keresni az őket érdeklő könyveket, több szempont alapján rendezett katalógusok állnak az olvasók rendelkezésére (pl. betűrendes, szakkatalógus, címszókatalógus, tárgyszókatalógus stb.). Mivel ezen katalógusok létrehozása és fenntartása nagy munkát igényel, a kisebb könyvtárakban csak az első két típust hozzák létre. A különféle katalógusok mindegyikében el kell helyezni az adott mű katalóguscéduláját (azaz egy könyvről, akár 4-5 darabot is tárolni kell). A kölcsönzés megoldása szintén a könyvhöz tartozó katalóguscédula mozgatásával (egy másik tasakba történő helyezésével) történik. És ha épp olyan könyvre vágyunk, amelyet kikölcsönöztek, akkor annak kiderítése, hogy mikor mehetünk az elolvasni kívánt műért, sokszor nem is egyszerű feladat.

A könyvtárak számítógépesítésével ez persze sokkal egyszerűbb is lehet: minden könyv adatait csak egyszer kell tárolni, a katalógusok szerepét a különféle szempontok szerinti visszakeresések vehetik át. Ha a kölcsönzések adminisztrálása is gépesítve van, akkor nem gond annak kiderítése, hogy mikor válik általunk elérhetővé a kívánt mű. Ettől már csak néhány lépés a további automatizálás felé az, amikor már számítógépes hálózaton (vagy telefonvonalon modem segítségével) kereshetünk a katalógusban, jegyezhetünk elő könyveket, vagy hosszabbíthatjuk meg a lejárt kölcsönzésünket.



Persze most, hogy megkezdjük ismerkedésünket a Works adatbázis-kezelőjével, ne próbálkozzunk elsőre egy teljes városi könyvtár minden könyvének és egyéb kiadványának gépre vitelével, kezdjük ismerkedésünket az alapoknál.

Mint az előbbiekben már említettük, az adatbázisok rekordokból állnak. Egy rekord tartalmazza a logikailag összefüggő adatokat, melyeket az ún. mezők tartalmaznak. Szélsőséges esetben a rekord állhat egyetlen mezőből is, de ilyen a gyakorlati esetekben nem fordul elő. Célszerű a tárolni szándékozott adatok megfelelő szintű és átgondolt bontása mezőkre, mert ez a későbbiek során, mind a különféle szempontok szerinti visszakereséseket, mind az adatok nyomtatását lényegesen egyszerűsítheti. Hogy az egyik leggyakoribb estnél maradjunk, valamilyen cím tárolása esetén célszerű a település nevét, az irányítószámot és pontosabb címet legalább három mezőben tárolni. Ez lényegesen egyszerűsítheti a későbbiek folyamán a postázáshoz szükséges borítékok (vagy címkék) nyomtatását. Ha a címek közt vannak külföldiek is, akkor bővíthetjük az ország külön mezőben történő tárolásával is. A címzések automatikus kinyomtatásán kívül egyszerűen kiszámíthatjuk a postán fizetendő összeget is, ha az adatbázis alapján megtudhatjuk, hogy hány helyi, vidéki és külföldi küldeményünk van (pl. az irányítószám vagy a településnév alapján).

A Works négy alapvető üzemmódot biztosít az adatbázisokat kezelő részében: az űrlap, a lista, a lekérdezés és a jelentés nézetet. Ezek szerepe és célszerű alkalmazása eltérő.

Az **űrlap nézet** az adatok bevitelére szolgál. Egyszerre csak egy rekord adatait látjuk. Szükség esetén a mezők elhelyezése megfelelhet valamilyen már létező űrlapnak, formanyomtatványnak, így az adatrögzítői munka áttekinthetőbbé tehető. Szükség esetén üres űrlapokat is nyomtathatunk, pl. ha nem minden esetben lehetséges az azonnali gépre vitel.

A **lista nézet**ben minden sor egy-egy rekordot tartalmaz. Az oszlopok felelnek meg a mezőknek. Használatával gyorsan áttekinthető a teljes adatbázis, gyorsan vihetünk be ismétlődő adatokat, vagy olyanokat, melyek között állandó növekmény van. Ugyancsak lehetőség van az ábécé, az időrendi és numerikus rendezés eredményének megtekintésére is. Bár a lista és az űrlap nézet eléggé eltérő, az egyiken végrehajtott változtatások (természetesen) hatással vannak a másik nézetre is.

A **lekérdezés nézet** alkalmazásával kigyűjthetők a különféle szempontoknak megfelelő rekordok.

A **jelentés nézet** segítségével megtervezhető a kigyűjtött rekordok nyomtatási képe. (Ez utóbbi kettőről bővebben a cikk második felében olvashatunk.)

Az egyes nézetek közötti váltás a Nézet menü megfelelő pontjának, vagy az eszköztár gombjainak kiválasztásával történhet. Mivel ez utóbbi használata lényegesen egyszerűbb, ismerkedjünk meg az eddig még nem ismert gombok jelentésével.

Űrlap nézet

Lista nézet

Lekérdezés nézet

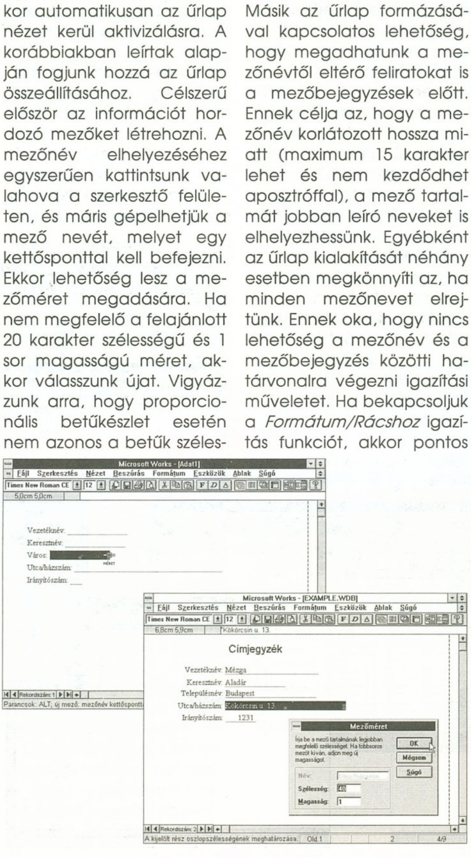
Jelentés nézet

Mező beszúrása

Rekord beszúrása

Egy új adatbázis készítésekor automatikusan az űrlap nézet kerül aktivizálásra. A korábbiakban leírtak alapján fogjunk hozzá az űrlap összeállításához. Célszerű először az információt hordozó mezőket létrehozni. A mezőnév elhelyezéséhez egyszerűen kattintsunk valahova a szerkesztő felületen, és máris gépelhetjük a mező nevét, melyet egy kettősponttal kell befejezni. Ekkor lehetőség lesz a mezőméret megadására. Ha nem megfelelő a felajánlott 20 karakter szélességű és 1 sor magasságú méret, akkor válasszunk újat. Vigyázzunk arra, hogy proporcionális betűkészlet esetén nem azonos a betűk szélessége, ha e miatt gondot okoz a mezőszélesség beállítása, akkor használjunk fix szélességű betűkészletet (pl. Courier New CE). Ha a megadott méret a későbbiek folyamán nem bizonyulna elégségesnek, akkor lehetőségünk van a cellák méretének megváltoztatására. A méret változtatása kétféleképpen történhet: a mező kiválasztása után az alsó és jobb oldalon, továbbá a jobb alsó sarokban megjelenő négyzet segítségével, vagy a *Formátum* menü *Mezőméret* pontjának választásával történhet.

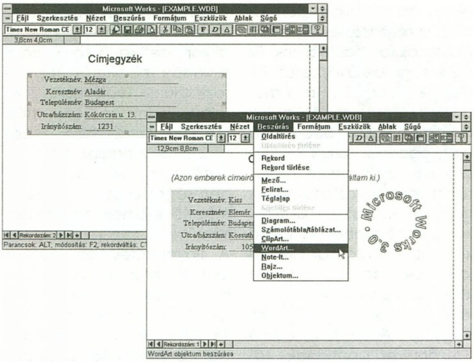
Másik az űrlap formázásával kapcsolatos lehetőség, hogy megadhatunk a mezőnévtől eltérő feliratokat is a mezőbejegyzések előtt. Ennek célja az, hogy a mezőnév korlátozott hossza miatt (maximum 15 karakter lehet és nem kezdődhet aposztróffal), a mező tartalmát jobban leíró neveket is elhelyezhessünk. Egyébként az űrlap kialakítását néhány esetben megkönnyíti az, ha minden mezőnevet elrejtünk. Ennek oka, hogy nincs lehetőség a mezőnév és a mezőbejegyzés közötti határvonalra végezni igazítási műveletet. Ha bekapcsoljuk a *Formátum/Rácshoz* igazítás funkciót, akkor pontos vízszintes pozícionálás válik lehetetlenné, míg ha nem, akkor esetleg a sorok közti távolságot is sikerül megváltoztatnunk (véletlenül). Az űrlap azonban így még elég csupasz volna, bár már funkcionálisan használható lenne. A program lehetőséget biztosít figyelemfelkeltő elemek alkalmazására.



A figyelemfelkeltő elemek legegyszerűbbike a feliratok elhelyezése különféle színben, betűtípussal, mérettel és stílussal. Ezek beírása egyszerűen a lapra gépeléssel, vagy a *Beszúrás/Felirat* funkcióval történhet. Lehetőség van még téglalapok elhelyezésére is. E téglalapokkal a logikailag szorosabban összetartozó adatokat foghatjuk össze, vagy más vizuális célokra is felhasználhatjuk. A téglalapok kitöltő mintázata, a mintázat színe és a határoló vonal vastagsága és színe is állítható. Ha nem választunk ki egyetlen objektumot sem a lapon, akkor a *Formátum* menü *Mintázat* pontja segítségével a teljes lap mintázata és színe állítható be.

Lehetőség van rajzok és más objektumok elhelyezésére is az adatbázis űrlapján. Ha új objektumot akarunk létrehozni, mely létrehozását a programcsomag támogatja, akkor válasszuk a *Beszúrás* menüpont megfelelő funkcióját (*Diagram, Számolótábla / táblázat, ClipArt* stb.). Ha azonban már meglevő objektumot szeretnénk felhasználni, válasszuk a *Beszúrás/Objektum* funkciót. A *Létrehozás fájlból* lehetőséget választva további választásra nyílik lehetőség: kívánjuk-e csatolni az objektumot, vagy egyszerűen beágyazni kívánjuk.

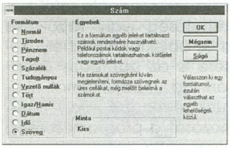
A **csatolás** segítségével gyakran változó objektumokat kapcsolhatunk az űr-



laphoz. Ha a forrásobjektum megváltozik, akkor automatikusan aktualizálódik az információ.

Beágyazás esetén nem jön létre ilyen függőségi kapcsolat. Viszont a beágyazás miatt nagyobb fájlméretet kapunk eredményül.

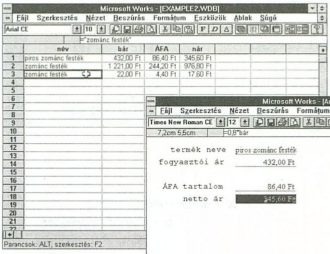
Ha több objektumot helyeztünk el az űrlapon, akkor szükségessé válhat azok egymásra rétegződésének módosítása. Erre a *Formátum* menü *Hátraküldés*, ill. *Előrehozás* pontjai szolgálnak.

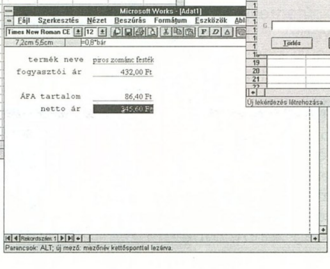


A mezőbejegyzések típusának megadására a számolótáblához hasonlóan a *Formátum / Szám* funkció szolgál. A formátumok szintén azonosak: normál, tizedes, pénznem, tagolt, százalék, tudományos, vezető nullák, tört, igaz/hamis, dátum, idő vagy szöveg típusúra formázhatjuk a mezők tartalmát.

Elhelyezhetők még olyan mezők is, melyek függvénykapcsolatban állnak más, ugyanazon a rekordban elhelyezkedő mezők tartalmával. A képletet a korábban már megismert módon = jellel kell kezdeni, pl. ha egy mezőbe a *=bruttó_ár*0.8* képletet írjuk, akkor eredményül az ÁFA-ként befizetendő összeget kapjuk (25 %-os kulcsot feltételezve). Az előző részben, a számolótábla kapcsán ismertetett függvények közül több is jól használható a rekordokon belüli műveleteknél.

Egyfajta speciális képletet alkalmazhatunk az mezők tartalmának automatikus kitöltésére, a kívánt tartalommal való feltöltéshez egyszerűen válasszuk ki a mezőt és gépeljük be például a *="zománc festék"* képletet. Ekkor minden újonnan létrehozott rekordban a zománc festék fog szerelni a mezőben. Ha más mezőtartalomra van szükség, akkor egyszerűen csak gépeljük be a kívánt helyre úgy, hogy a képlet az adott rekordból törlődjön.

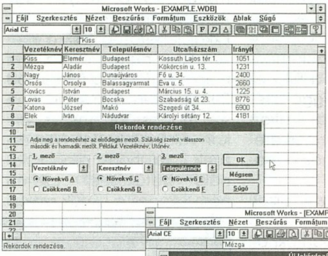


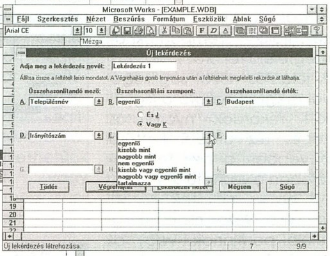


Az adatbázis végső célja, hogy a benne tárolt adatokat valamilyen szempont(ok) alapján feldolgozzuk és az eredményt felhasználjuk. A legegyszerűbb felhasználási lehetőség, hogy valamelyik mező szerint sorba rendezzük a rekordokat. Az *Eszközök / Rekordok* rendezése funkció segítségével lehetőség van három mező alapján növekvő, ill. csökkenő sorrendbe rendezni a rekordokat.

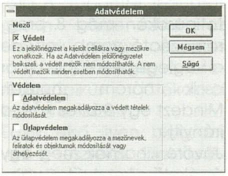
Másik feldolgozási lehetőség, hogy lekérdezéseket hozunk létre. A lekérdezés létrehozása során három különféle feltétel szerint választhatjuk ki a megjeleníteni kívánt rekordokat. Az egyes feltételek egymással *És* vagy *Vagy* kapcsolatban állhatnak. Az összehasonlítandó mező és az összehasonlítási érték között a következő relációk vizsgálhatók: egyenlő, kisebb mint, nagyobb mint, nem egyenlő, kisebb vagy egyenlő mint, nagyobb vagy egyenlő mint és tartalmazza. Lehetőség van helyettesítő karakterek használatára is az összehasonlítandó érték megadásában. A kérdőjel (?) egy tetszőleges karaktert jelent, míg a csillag (*) az adott pozíciótól tetszőleges számú karaktert helyettesíthet (akár nullát is).

Ha meg akarjuk szüntetni a lekérdezés hatását (a lekérdezésnek nem megfelelő rekordok elrejtését), akkor válasszuk a *Nézet / Összes rekord* látható funkciót. Ugyancsak a nézet menüből van lehetőségünk a lekérdezésnek nem megfelelő rekordok megtekintésére is: a *Váltás a rejtett rekordokra* funkció segítségével. Ha háromnál több, vagy bonyolultabb lekérdezési feltétel esetén nem használhatjuk az *Eszközök / Új lekér-*



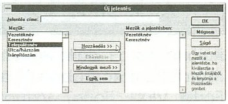


dezés készítése funkciót. Ekkor váltsunk lekérdezés nézetre, és a megvalósítani kívánt lekérdezéstől függően helyezzük el a feltételt. Legegyszerűbb esetben, ha valamely mező egyenlőségét vizsgáljuk, egyszerűen a megfelelő mezőbe gépeljük be az értéket. Másik feltételcsoport adott tartományba eső értékek kiválogatása, pl. >"K"#ÉS#<"P" a K-P betűkkel kezdődő neveket válogatja ki. A lekérdezésekben lehetőség van matematikai műveletek és különféle függvények használatára is.

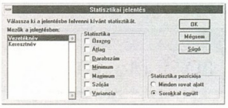


Eddig még nem volt róla szó, de ha elkészültünk az űrlappal, a véletlen mozgatások és változtatások ellen szükségessé válik az űrlap védelme. Ezt a funkciót a *Formátum / Adatvédelem* segítségével érhetjük el. Az adatbázisban tárolt adatok véletlen módosításának elkerülése miatt szükséges lehet az adatok védelme is. Ezt a funkciót az előbbivel megegyező helyen érhetjük el.

Az adatbázis-kezelő negyedik része az ún. jelentéskészítő. Ezzel mint már említettük, az adatbázisból a lekérdezések résszel kigyűjtött adatok nyomtatási képe tervezhető meg. Ez a nyomtatási kép azonban nem kell, hogy azonos legyen a bevitelnél használttal. Elhagyhatunk mezőket, másként csoportosíthatjuk és statisztikai, logikai számításokat is végezhetünk velük. Új jelentés készítése két párbeszédpanel segítségével történik: az elsőben kell kiválasztani a jelentésbe kerülő mezőket, a második segítségével az ún. statisztikai jelentés paraméterei adhatók meg. A statisztikai jelentés csak annyit fed, hogy a kiválaszott mezőkről elkészíti a megadott statisztikákat. A statisztikák a következők lehetnek: összeg, átlag, darabszám, minimum, maximum, szórás és variancia.
A jelentés létrehozása után automatikusan a jelentés nézetbe jutunk, ahol a sorok elején álló feliratok adják meg a sor típusát.



Cím: csak az első oldalon kerül nyomtatásra. Ebben adjuk meg a jelentés címét, cég nevet stb.
Fejléc: minden oldalon kinyomtatásra kerül.
Rekord: a kinyomtatandó mezők megadása.
Bontás mezőnév: a jelentést a megadott mezőnév alapján blokkokra bontja. Ilyen bontási csoport lehet, ha pl. gyártók szerint akarjuk kinyomtatni a raktárkészletet.
Összesítés mezőnév: a megadott mezőnév alapján végezhetünk összesítési műveleteket. Pl. a raktárkészlet gyártók szerinti értékét írathatjuk ki.
Összesítés: teljes jelentésre vonatkozó összesítések.
A jelentés celláiba elhelyezhetünk további feliratokat (pl. mezőneveket), mezőtartalomra vonatkozó utasításokat, számítási képleteket. Ilyen számítási képletek a korábban már említett összeg, átlag, darabszám, minimum, maximum, szórás és variancia függvény. Ha a függvényeket a *Összesen mezőnév* sorban helyezzük el, akkor a rendezett adatcsoportra fogja kiértékelni a képletet. Ha azonban az *Összesítés* sorba kerül, akkor a teljes jelentésre végzi el a számítást. A függvényeken kívül természetesen a számtani műveleti jelek is használhatók.

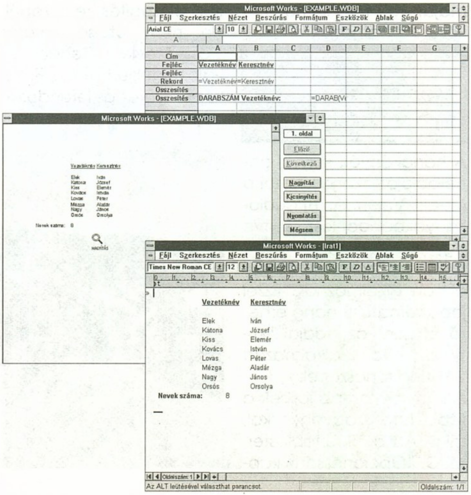


A cellák tartalma változatosan formázható: betűtípus, méret, stílus, szín, szegélyek, mintázat. Ezekről már a korábbiakban írtunk, most csak megemlítettük a lehetőségeket. Ez azért lényeges, mert a jelentéskészítő kimondottan az a programrész, melynek az eredményét vagy nyomtatjuk, vagy a nyomtatási képnek megfelelően más alkalmazásba (pl. a szövegszerkesztőbe) átvisszük. Ez utóbbira a *Szerkesztés/Jelentés eredményének másolása* funkció ad lehetőséget. A funkció aktivizálása után az eredmény a vágólapra kerül. Onnan a szövegszerkesztőbe átlépve a *Szerkesztés/Beillesztés* menüvel érhetjük el. Ekkor a szerkesztett irat aktuális pozíciójától kezdve beszúrásra kerül a jelentés eredménye.

Nem eset még szó a program által létrehozott adatbázisok más alkalmazásban történő felhasználhatóságáról. A program a saját formátumán kívül (.wdb) Works 2.0, dBase III, dBase IV és szöveges formátumban képes menteni. Betölteni dBase (.dbf) és Lotus 1-2-3 (.wk1) fájlokat lehet. A program saját formátumától eltérő esetén számítsunk arra, hogy nem vihető át teljes egészében a Works alatt kialakított adatbázis (pl. dBase esetében a mezőnevek maximum 10 karakterből állnak és csak nagybetűt tartalmazhatnak).

Ezzel az adatbázis-kezelést bemutató rész végéhez értünk, legközelebb a program adatátviteli részével és olyan dolgokkal fogunk foglalkozni, melyek eddig valahogy kimaradtak az ismertetés eddigi részeiből.

(JOCO)

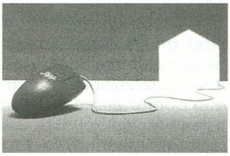


Tallózgatás külföldi és belföldi híranyagokban

Új Microsoft egér
Media Vision hangkártyák
3D Studio 4.0
VFX-1 sisak
Turtle Beach Tropez
miroVideo 20 TD
AMD hírek

MS Home egér

Speciálisan, az egész család számára fejlesztette ki a Microsoft a legújabb egerét. Az új formai kialakítás miatt a Microsoft szerint a gyerekek is könnyen kezelni tudják majd.



A hozzá adott software a felhasználóbarát működéshez nyújt különböző funkciókat. A pointer formáját 100 féle szimbólum közül választhatjuk ki.

Media Vision - Új hangkártyák

A hangkártyák egy új generációját akarja kihozni a Media Vision. Az új audiokártyákba be lesz építve egy 3D-s hangrendszer, melyet drága profi televíziókban alkalmaznak. Ezzel jobb térhatású hang érhető el mint az eddigi kártyák által alkalmazott QSound rendszerrel.
A kártyák kompatibilisek a főbb futó szabványokkal, mint Adlib, Soundblaster, MPC. Opcionálisan kapható lesz 300 DM-ért egy a Wave-Blaster-rel láb-kompatibilis Wave-table modul, mely a profi Korg rendszerekben (mint -x3, -i2, -i3) használt szintetizátorra fog épülni.

3D Studio 4.0

A 3D-modellező és Animációs program, a 3D Studio a négyes verzióban nagyobb teljesítményt nyújt majd a grafikusoknak és tervezőknek. Gyorsabban lehet majd a 3D Editorban tárgyátalakításokat végrehajtani.
Az IPAS-programozói-felületen keresztül ezentúl a 3D Studio egyénileg is bővíthető lesz. Jelentősebb IPAS-funkciók: "Bezier Patch Modeler" organikus formák előállításához, "Inverse Kinematics" műszaki szimulációkhoz, "Keyframe Scripting" (Basic-hez hasonló script-nyelv), "Perspective Matching" 3D-s objektumok háttértájhoz igazítása, "EPS-támogatás" a profi minőségű nyomtatás elősegítésére. Végül, de nem utolsó sorban "Fast Preview Rendering" valós időben rakja ki a képernyőre a lerenderelt objektumokat.
Természetesen az új verzió tartalmaz példákat az új funkciók szemléltetésére, és jelentősen bővítették a vibrant driverek választékát.
Egy a 3D Studiohoz kapcsolódó rövidhír: Az Amigán talán legjobbnak tartott Lightwave-t készítik PC-re. Windows és Windows NT alatt fog futni. Ez a program komoly konkurenciát jelenthet majd a 3D Studio-nak.

VR sisak otthonra

Különböző kiállításokon már feltűnt korábban is a Forte VFX1 típusú Virtual Reality-sisakja, azonban most karácsonykor már bárki meg is veheti majd 2.000 DM-ért.
A VFX már most mutatott virtuális 3D-képeket: Animációk eszméletlenül élethűen néztek ki, az Interplay Descent című Science Fiction szimulációja és a Doom 2 is valódi élménnyé vált vele - mondják a szerencsés tesztelők. Kijött szériában tehát az első jól használható VR-sisak PC-re, melyet tömeghasználatra szántak.
A hardware: A sisak egy kilót nyom, és a hozzá szükséges speciális joystickhoz (a "Cyberpuck"-hoz) hasonlóan csak egy kábel kell hozzá. A Headset-ben található LCD-képernyők képe mindenki személyéhez külön élesre állítható, tehát a szemüvegesek sem maradnak ki a sisak élvezetéből. A felbontás a VGA-normának megfelelő 320 × 200. A hang beépített fülhallgatón keresztül érkezik és megfelelő hangkártyát igényel. A kézben szabadon mozgatható Cyberpuck két tengely körüli elfordulást támogat. A prototípusokon még 8 programozható gomb volt, de a végleges verzióban már csak három maradt. Mindezt egy 8-bites kártya irányítja.
Jövőre kihoznak még egy érzékelő kesztyűt, vagy akár egy teljes Virtual Reality ruhát is. Később infrás- és rádió-headset-et is ki akarnak hozni, valamint meg fogják növelni a felbontást is. A regisztrált vásárlók számára igen jól hangzó csere-update-t kínálnak majd.
Mindez igen szép, de szoftver nélkül mit sem ér az egész. Erre is felkészült a gyártó, és jelenleg úgy néz ki ezzel sem lesz gond. Miután feltöltötték a drivert, majdnem minden 2D-képekkel dolgozó program együttműködött a sisakkal, ahol a játékos perspektívája a legközelebb állt a VR-érzéshez (pl. Doom 2 és X-Wing). A sisak software-e úgy lesz beállítva, hogy a sisakkal lehet jobbra-balra fordulni, és a speciális joystickkal lehet előre-hátra menni. Néhány játéknál, mint pl. a Flight Unlimited és a Nascar Challenge ténylе-

gesen körbenézhet az ember! Igazán érdekes majd a ténylegesen sztereoszkópikus játékokkal lesz a rendszer.

Egyik első ilyen program volt a tesztelők által kipróbált Descent. Ez a rendszer két képből állítja elő a 3D-s hatású képet. Mivel két kép kezeléséhez kétszer annyi gépidő kell, ezért a sisakhoz ajánlott egy gyors gép. A nagy gyártók ennek ellenére úgy tűnik támogatni fogják ezt az új rendszert. A következő cégek álltak be mögé eddig: Virgin, Lucasarts, Interplay, Bullfrog, Origin - elég meggyőző lista.

A sisak valószínűleg a Flight Unlimited egy speciális verziójával jön ki a piacra. Ha leesik az ára a karácsonyi bemutató után, akkor PC-n a vártnál előbb, akár már jövőre eljöhet a Virtual Reality ideje.

Turtle Beach Tropez

A Maui megjelentetése után most karácsony környékén várható az új hangkártya. Egyelőre csak egy összehasonlító adattáblázatot kaptuk, melyben a legfontosabb jellemzők voltak felsorolva.

A kártyán két szintetizátor lesz: a kompatibilitás megőrzése érdekében egy OPL3-as FM szinti és a MAUI-ról már ismert ICS Wavefront márkájú mintavételezett szintetizátor. A General MIDI hangkészlet 2 megabyte ROM-ban foglal helyet, míg a sampling RAM 12 Mbyte-ig bővíthető.

Természetesen a kártya CD-minőségben tud digitalizálni és lejátszani, és a szintetizátor 32 hangot tud egyszerre megszólaltatni, ahogyan az egy korszerű mai kártyától elvárható. A MAUI-hoz hasonlóan a kártyán itt is található egy MPU-401 kompatibilis midi-interface, így DOS alatt gond nélkül mennek majd a játékok SoundBlaster + General Midi hanggal.

A kártyának van ezen kívül két érdekessége: az első, hogy a modern és univerzális AT-API Enhanced IDE CD-ROM vezérlő található rajta, valamint egy speciális DMA-módot használ (Demand Mode). A kártyáról, ami talán a legfontosabb, hogy mindezt 30.000 forint körüli áron kínálják majd.

miroVideo 20TD

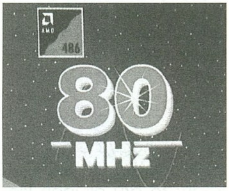
A miro nagyon beindult a PC-s desktop video-piacon. Jobbnál jobb termékeket dob piacra, igen kedvező áron. Legújabb művük a miroVideo 20TD live!.

A következő szolgáltatásokat nyújtja a kártya 900 DM-ért: tv-nézés PC-n egész képernyős kép- és video-digitalizálás, CD-videók AVI-lejátszással, AVI-szerkesztés és foto-retusálás, Windows True-colorban remegésmentes képpel. A tv-tuner a kártyán képes kábel-tv adások vételére is.

Valós idejű Video-decoder van a kártyán, aminek a révén YUV 4:2:2-ben tud digitalizálni. Található rajta egy Viper video-cooproci a teljes képernyős overlay és video-visszajátszás támogatására. Adják a kártyához a U-Lead video, és képszerkesztő programját, az igen profi Videostudio 2.0-t. A windows gyorsításról egy ET4000 W32p chip gondoskodik. És végül a kártya DCI-kompatibilis.

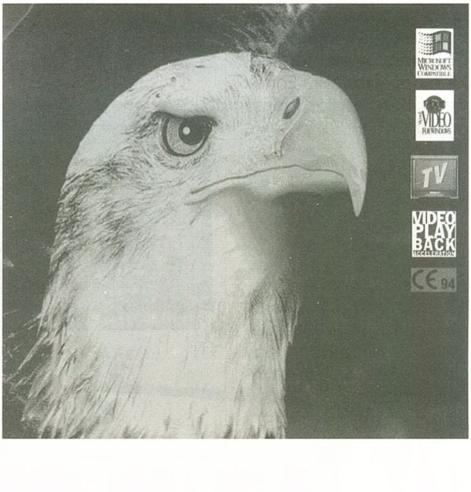
AMD hírek

Már Magyarországon is kapható a cég új processzora az AMD DX2-80-as.



Kb. 21 százalékkal gyorsabb egy DX2-66-osnál. Egyes értesülések szerint már elkészültek a 100 MHz-es órajel-háromszorozó processzorral is, de erről még hivatalos jelentés nem érkezett.

Charlie



NÉVJEGY
AXICO Informatikai Kft.
1074 Budapest.
Szövetség u. 17. II/3
Tel./Fax: 141-7637,
268-0330

SCSI csatolók otthonra

TotalCD és TotalConnect

Az elmúlt számban bemutattunk egy multimédiás gépet, melynek magas teljesítményében fontos szerepet játszott, hogy SCSI kontrollerre volt kötve a CD-ROM és a winchester is.

Ígértük, hogy bemutatjuk az Adaptec meglepően kedvező árú és igen kiemelkedő teljesítményt nyújtó más termékeit is.

TotalCD

A **Total CD** az Adaptec által nemrég kihozott Altra sorozatban jelent meg.

Ezt a sorozatot a házi felhasználók és kisebb irodák igényeinek megfelelően fejlesztették. Ennek érdekében adják hozzá az *Easy-SCSI Lite* installáló programot. Ezzel gyerekjáték a kártya és így a CD-ROM üzembe helyezése DOS és Windows alatt is.

Az *Easy-SCSI* gondoskodik az automatikus konfigurálásról. A kártya nevével ellentétben egy komplett SCSI-2 szabványú kontroller.

Megkötést csak az jelent, hogy mivel nincs rajta BIOS, ezért nem lehet a rákötött egységekről boot-olni. Ideális kiegészítő kártya lehet gépünkbe.

Meglévő IDE-winchesterünkről indítjuk a rendszert; erre a kártyára pedig ráköthetünk gyors SCSI CD-ROM-ot, winchestert, optikai drive-ot, streamer-t, scanner-t vagy egyéb eszközt, összesen 7 db egységet.

A kártya 16-bites, ISA-buszos; synchron üzemmódban a SCSI-buszon keresztül 5 Mbyte/sec adatátvitelre képes.

Ezzel a sebességgel képes lesz a kártyára kapcsolt CD-ROM felvenni a versenyt a csúcsteljesítményt igénylő alkalmazások (mint pl. a folyamatos audio- és videolejátszás) igényeivel.

TotalConnect

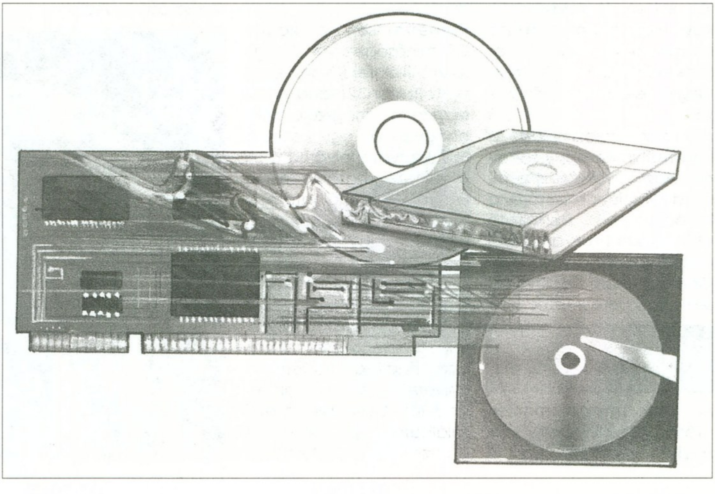
Az Adaptec tehát felismerte, hogy a SCSI-technológiának helye van mind az otthonokban, mind az átlag-irodákban is, és fel kell tudja venni a versenyt az IDE szabvánnyal is.

Egy teljes értékű SCSI-2 kontroller melletti legfőbb érv a bővíthetőség. Nem csak winchesterek és floppy-drive-ok kezelésére képes, hanem a fent említett perifériák közül is bármelyiket ráköthetjük. Így egy ilyen kártya a grafikán és hangon kívül tulajdonképpen majdnem minden más funkciót elláthat a gépben.

A **TotalConnect** tulajdonképpen tekinthető a fent bemutatott **TotalCD** nagytestvérének is, hiszen annyiban tér csak el attól, hogy raktak rá BIOS-t így tudunk róla már boot-olni is, azaz IDE-winchester nélkül is tud működni.

A kártyához adják az Adaptec kontrollerek-nél természetesnek vehető *Easy-SCSI Lite* program mellé a *Tape Mate II.* programot is, melynek segítségével rendkívül könnyűvé válik a back-up-olás DAT-ra vagy más SCSI szalagos egységre.

Charlie



A Reflexion CD recorder

NÉVJEGY

KOBAK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

PC CD-ROM-ok

A CD-ROM olvasók rohamos elterjedésével megnőtt az igény az olyan eszközök iránt, mellyel felvétel is készíthető a CD-ROM lemezre. Nagyon csábító a lehetőség, hiszen egy írható CD lemezre (CD-R, CD-Recordable) 650 MB információ fér el, ami akárhogyan is számoljuk 540 db HD-s floppy lemez, vagy 325.000 nyomtatott oldalnyi információnak felel meg. Nem beszélve arról, ha a saját winchesterünk kapacitását vesszük alapul.

A CD-k szabványát a SONY és a PHILIPS alakította ki. Először 1980-ban még csak az audio CD-re, ekkor még igazán fel sem merült mint adattároló. A HI-FI minőséghez kellett ez az akkor még mérhetetlenül nagy kapacitás. Gondoljunk arra, hogy ekkor jelent meg kb. a C-64. És ekkor még egy 20 MB-os winchester hatalmasnak számított. Szóval ekkor fektették le a különböző CD szabványokat, a nevüket az egyes szabványokat tartalmazó könyvek színéről kapták. Így létezik vörös (red), sárga (yellow), narancs (orange) stb.

RED BOOK az AUDIO CD-k leírását tartalmazza, a szabvány szerint 44.1 kHz-es mintavételezési frekvencia 16 bites adatokat tartalmaz.

YELLOW BOOK a CD-ROM lemezek szabványa kifejezetten a számítógépes adatok tárolására kialakított forma.

ORANGE BOOK az írható CD-re vonatkozó szabvány. Ez határozza meg, hogy egy CD-re ne csak egy menetben, hanem több alkalommal lehessen felírni a 650 MB-ot. (Multi-session.) Minden menet elején és végén bevezető és záró adatblokkok vannak, az első menet bevezetője 23 MB-os, és minden menet között 14 MB-os átvezetés szükséges, ennyivel csökkentve a tárolható adatmennyiséget.

Egy CD-R lemez, amennyiben megfelel az ISO 9660-as szabványnak, bármelyik CD meghajtóval olvasható. Ez teljes DOS kompatibilitást jelent a file szervezés szempontjából (directory és FAT felépítés), azaz a file nevek max. 8+3 karakterből állhatnak, és alfanumerikus, illetve aláhúzás karaktereket tartalmazhatnak.

A CD-n az adatok, eltérően pl. a winchesterektől, nem koncentrikus körökben helyezkednek el, hanem a hagyományos lemezekhez hasonlóan spirál alakban. Így az adatblokkok fejlécében nem szektor és sávszám szerinti információkat találhatunk, hanem a spirál kezdetétől számított időbeli távolságra vonatkozó adatokat.

A hagyományos CD-k és a CD-R lemezek között az a különbség, hogy míg az előbbit műanyag hordozóból préselik, addig az utóbbi előállítása során a speciális alapanyagú nyers CD-be egy erős lézersugár égeti bele az információt.

A Reflexion cég székhelye az Egyesült Államokban van, csak optikai adattárolók gyártásával és fejlesztésével foglalkozik. Különösen nagy gondot fordít az eszközök megbízhatóságára.

A Reflexion cég terméke az RF-4000-es sorozatú CD recorder. A készülék SCSI-2-es felületen kapcsolódik a számítógéphez, a PHILIPS CDU-521-es CD recorderrel kompatibilis. Maga a recorder ismeri az összes szabványt, de a CD recordereknél külön kell választani a hardver adta lehetőségeket, illetve a hozzá adott szoftver tudását. Így az RF-4000-eshez adott Corel SCSI szoftverrel csak CD-R lemezeket készíthetünk, multi-session módban is. A többi formátum pl. audio CD írásához meg kell vásárolnunk a megfelelő szoftvert. A készülék dupla sebességes (352.8 kB/sec), és olvasóként is definiálható, bár ebben az üzemmódjában meglehetősen lassú.

Reflexion System

A közeljövőben még nem valószínű, hogy valaki otthoni saját felhasználásra CD-írót vásároljon, de mindenki elkészíttetheti a maga 650 MB-os CD-R lemezét cégünknél kb. 4.000 Ft-os áron. A biztonsági másolatoktól a különféle multimédiás felhasználásokig bármit tárolhatunk rajtuk.

NÉVJEGY

A gyerekeknek szánt oktató programok közül néztünk ki egy párat a teljesség igénye nélkül.

SYRACUSE LANGUAGE SYSTEM MULTIMEDIA CD

A két CD, amit nagyító alá vettem szorosan, kapcsolódik egymáshoz, a kisebbek számára készült (JUNIOR) program kíváló alap a következő fokozathoz, amit az alkotók 9 éves kortól ajánlanak egészen a felnőtt korosztályig. Nyelvet tanulni soha nem késő, a kezdők nyugodtan indulhatnak az első résszel, de egyből a "mélyvízbe" is lehet ugrani!

JUNIOR
Megismertet azzal az alapszókinccsel, ami közel áll a 4-8 éves gyerekekhez, relatíve könnyen megjegyezhető, érdekes, leköti a gyerekek figyelmét. Háromszor kilenc egymásra épülő feladatsor szisztematikus felhasználással, gyakorlással, biztos tudást alakít ki. Feltétlenül érdemes felnőtt felügyelettel odaültetni a gyerekeket a program mellé, mert ebben az életkorban, gondolok itt a négy-öt évesekre, még nem alakult ki a feladattudat és a szoftver célja nem pusztán a játék. Ez egy beszédközpontú nyelvoktató program játékos feladatokkal. Talán kicsit több lehetne a játékos elem és jó lett volna, ha az alkotók kicsit több energiát áldoztak volna a grafika minőségére. Sajnos ez meglehetősen gyatra, nem csak a kidolgozottsággal van gond, a figurák is kiforratlanok, "lelketlenek". Márpedig a kisebbeket ezzel lehet a legjobban megfogni. Kár, hogy erre nem jutott nagyobb hangsúly! Ennek ellenére a CD jó, a feladatsorok átgondoltak. Az egyes feladatokon belül is (egy-két kivételtől eltekintve) választható több nehézségi szint. Ezt remekül ki lehet használni iskolai csoportok vagy kisiskolás korú magántanulók tanításakor. A program témakörei:

1. sorozat: színek, egyszerű, hétköznapi tárgyak, formák (geometriai) és méretek (kicsi, nagy), öltözködés (fiúk, lányok), az arc részei, háziállatok, vadállatok, néhány ige.

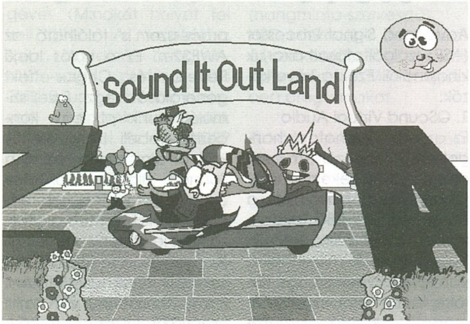
2. sorozat: közlekedés, a házban: fürdőszoba, az iskolában, gyümölcsök, zöldségek, az étkezőasztal körül, ételek és italok, számok 1-6, memória feladatok (összefoglalás).

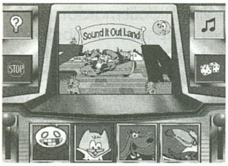
3. sorozat: Mennyi? (pici nyelvtan), Mutasd hol van! (testrészek), koncentrációs feladat, a házban: nappali, konyha, háló, előkert, hol? (alatt, fölött, -ban, -ben), valakinek a valamije, számok 1-24, időmérés - óra, összefoglalás. Ami talán még hiányzik, azok a dalok. A hanganyag természetesen nagyszerű, de a zene, a dallam még nyomokban sem jelenik meg. Kár!

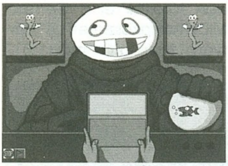
SYRACUSE felnőtteknek (9-)
Ezen a CD-n már jobban odafigyeltek a grafikára, sokkal kidolgozottabb, élvezhetőbb, a célzott korosztálynak megfelelő. A beszédcentrikus oktatást itt is folytatták, olyannyira, hogy lehetőség van a hanganyag lassítására, sőt a mikrofon felhasználásával saját kiejtésünket is felvehetjük, majd összevethetjük a helyes ejtéssel (csak a harmadik fokozatban, a párbeszédeknél)! Az egyes témakörök három színes rendszerben jelennek meg. Az elsőben egyszerűbb, játékos feladatok szerepelnek; memória, bingó, területfoglaló, megfigyelőjáték, puzzle. A második már klasszisokkal komolyabb és előkészíti a következő szint szituációit; jellemzők felsorolása után a témakörnek megfelelő dolog megkeresése nagyobb halmazból. A harmadik valós élethelyzeteket dolgoz fel, párbeszédes formában, s ugyanott lehetőség van az önellenőrzésre is. A fő témakörök: étel-ital, számok, otthon, földrajz-közlekedés, emberek, szabadidős tevékenységek. Ezen belül aztán minden megtalálható ami szükséges ahhoz, hogy erős alapszinten tudj beszélni! Amerika államai, rokonsági fokok, táplálkozás, "testelemzés" szinte a szőrszálakig, hobby, lakásbérlés stb. Ez a program igazán jól sikerült, érdemes megvenni az egyéni felhasználóknak és az oktatóknak, intézményeknek is!

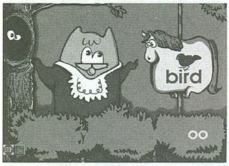
Lily

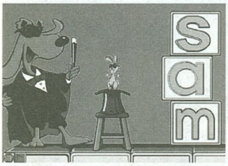
SOUND IT OUT LAND 2





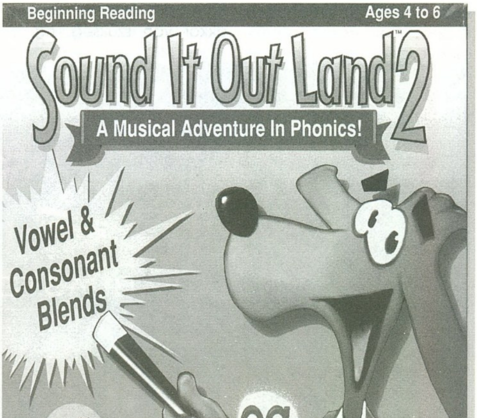






A californiai CONEXUS csapat multimédia CD-je már az első pillanatban kíváncsiságra csábított. A 3-6 éves korosztálynak alkotott program elkészítésénél jól láthatóan odafigyeltek a részletekre, a kisgyermekek életkori sajátosságaiból adódó követelményekre; kedves hangok, ritmusos dalok, színes, kedvesen megrajzolt figurák, ... Az első részhez nem volt szerencsém, de Sound It Out Land a szórakoztató, olvasás tanítás iskolapéldája. Ráadásul észrevétlenül, játszva csepegteti a gyermekekbe a tudást, akik a fülbemászó dallamokat énekelve, mit sem sejtve alapvető nyelvtani tudásanyag birtokába is jutnak (igaz egyelőre csak látens módon). Az előző részben a hangok, a betűk és a mindössze hárombetűs szavak alkották a "tananyagot", míg SIOL 2-ben a magánhangzók és mássalhangzók változatos kapcsolódási lehetőségeitől, az öt betűs szavakon át a néhány szavas mondatok olvasásáig jutnak el a gyerekek. Több mint százötven új, négy-öt betűs szó, öt remekül megkomponált dal és négy oktató játék, amit a CD nyújt. A dalok a CD lejátszón is meghallgathatók. A játék kezelése roppant egyszerű, az ikonok megaméretűek és magukért beszélnek. Ennek ellenére, természetesen türelmesen el is magyaráznak mindent, ha szükséges. Külön oktató rész van a szülőknek, mivel a program olyan kis emberkéket céloz meg, akiknek esetleg még a mouse kezelése sem egyszerű feladat. Persze ezt minden kicsi pillanatok alatt elsajátítja, és kezdődhet a móka. Reading Robot, Vowel Owl Carousel, Sing-A-long Sam és Toucan Read várja a tudásra szomjazó ifjúságot. A feladatok szépen egymásra épülnek, nem érdemes tovább lépni, amíg az előző szint nem megy tökéletesen. Persze a kíváncsiságnak nincs határa, s a kis felhasználó biztos bekukkant majd a nehezebb szintekre is, ha másért nem, akkor egyelőre a dalok kedvéért. Ezek szövege megtalálható a mellékelt füzetben. Sokkal többet nem is érdemes írni erről a játékos-oktató CD-ről. Még pár szót a magyar felhasználóknak. Ez a program, tulajdonképpen angol anyanyelvű, vagy legalábbis angolul beszélni tudó gyerekeknek készült. Ezért önmagában nem alkalmas arra, hogy egy négy-öt éves magyar csemetét megtanítson angolul beszélni. Viszont kiválóan használható 1. otthon, ha valamelyik szülő vagy bárki a családban beszél angolul és tud segíteni a "tanulásban" 2. nyelvi óvodákban és az általános iskola alsó tagozataiban, megfelelő pedagógiai vezetés mellett. Célszerű a teljes sorozatot beszerezni (létezik harmadik rész is!), s lépésről lépésre végigjárni az utat, aminek a végeredménye tulajdonképpen az angol szöveg alapfokú olvasása.

Lily



NÉVJEGY

Bemutatkozik a Creative Labs legújabb hangkártyája, a Sound Blaster AWE32.

Sound Blaster AWE32

Az 1994/4. számú PC-GURU hírek rovatában, a Sound Blaster sorozat legújabb tagjának megjelenésére gyorsan reagálva írtunk a kártyáról. A hírek alapját elismert nyugati lapok tesztjei és a cég által készített demo CD adta. Kicsit talán korai volt a konkrétumok mellé értékelést is írni, erre hívta fel figyelmünket a Selectrade Kft., és küldött egy példányt a kártyából kipróbálásra. Ennek során szerzett tapasztalataimat írom le.

Először is beraktam a kártyát, majd felinstalláltam a hozzá adott software-ket. Minden intelligensen történt; nem okozott gondot a telepítőnek a menüt tartalmazó config.sys sem. A kártya működéséhez három driver szükséges, melyek együttesen kb. 70 kbyte memóriát igényelnek. (Az installáláskor a program mindhárom vezérlőt felrakja; hogy ezekből melyek nélkülözhetetlenek a működéshez, azt ki kell próbálni.) Kettő driver (a ctsb16.sys és a ctmmsys.sys) a Creative Multimedia Architecture létrehozásáért felelős. Az új vezérlő-rendszer lehetővé teszi majd a jövőben több hangkártya párhuzamos működését a gépben. A harmadik driver-re (csp.sys) akkor van szükség, ha az Advanced Signal Processor (ASP) szolgáltatásait akarjuk kihasználni. Ezek a következők:

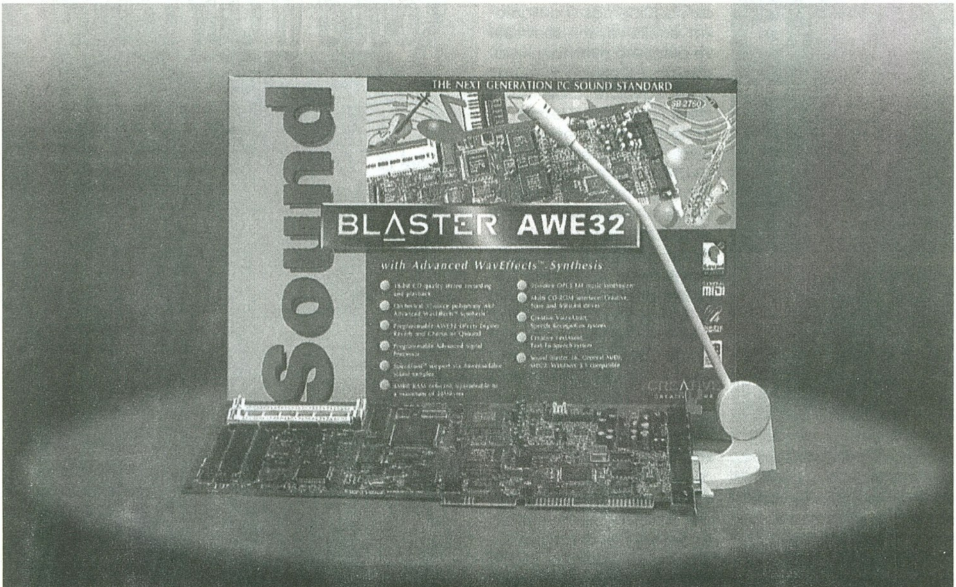
1. QSound Virtual Audio

Ez az effekt térhatású hangot eredményez. Nem csak azt tudjuk érzékelni, hogy jobbról vagy balról jött a hang, hanem 180 fokban, körben pontosan érezzük, hogy merre, és milyen távol van tőlünk a hangforrás. (Erről a technikáról van egy ismertető a kártyához mellékelve.) Ez hasznos, de igazán akkor érzékelhetjük majd hatását, ha a játékszoftver-gyártó cégek elkezdik hathatósan kihasználni.

2. Text-Assist

Ez beszéd-szintetizáló program, mellyel "felolvastathatunk" szövegfile-okat. A hangja jó és természetesen cseng. Egy másik szignálprocesszor is található az AWE32-n. Ez a valós idejű Reverb- és Chorus-effekt generálását végzi. Ezzel szimulálhatunk pl. egy koncertterembeli hangzást. A kártya alapjaiban véve a Sound Blaster 16ASP-re épül, így 16-biten, sztereóban 44.1 kHz-én tud digitalizálni és lejátszani; a legelterjedtebb három-féle AT-buszos CD-ROM-hoz (Mitsumi, Sony, Panasonic) van rajta vezérlő és 4 Wattos erősítő is változatlanul maradt. A kártya felépítését az ábrán láthatjátok.

Az OPL3-as FM-szintetizátor mellé a kártyára raktak egy EMU-8000 típusú Wave-table chip-et. 1 Mbyte ROM-ban tárolták el a General MIDI hangkészletet. A kártyán található még 512



kbyte sampling RAM is, mely 28 Mbyte-ra bővíthető, két SIMM-modul segítségével. (Mindkét helyet fel kell tölteni.) A memóriába saját, digitalizált hangminták vagy professzionális EMU Sound Font-nak nevezett hangminta-készletek tölthetőek fel. Az effekt-DSP mindkét szinti-re és a digicsatornára rá van kapcsolva. Ez igen jót tesz pl. az OPL3-as hangjának.

Az AWE32 az egyik első hangkártya, mely már a Roland GS szabványát is támogatja, mely a 128 zenei hangminta mellett 128 effektet is tartalmaz. GS üzemmódban az 512 kbyteos Sampling-RAM meg lesz töltve hangokkal. Windows alatt célszerű ezért GS üzemmódban használni a kártyát. Az AWE32-re természetesen építettek egy MPU-401-es MIDI-interface-t is. Ez azonban csak akkor használható, ha teszünk az AWE32-re egy wave-blaster kompatibilis bővítő-modult. DOS alatt az AWEUTIL nevű program gondoskodik a general midi emulációról (ez végzi a /S opcióval indítva a kártya inicializálását is, és ezzel lehet a chorus- és reverb-effektet is beállítani).

Hogy egy játék General Midi-ben menjen, ahhoz MPU-401 interface kell, vagy annak az emulációja. Az MPU-401-nek küldött általános üzeneteket fordítja le az EMU8000 chip számára a fenti program.

Ez a program azonban protected módban megy, így rengeteg régebben vagy a közelmúltban megjelent játék (pl. Doom) csak a kártyán lévő OPL3-as szintetizátorral használható. A kártyához rengeteg software-t adnak, mint eddig is általában a Sound Blaster-ekhez. A fentebb említetteken kívül Voice Assist (beszédfelismerő), Wave-studio (hangminta-szerkesztő), HSC Interactive (Multimédiás-szerkesztő) és Cakewalk Apprentice (MIDI-sequencer) programokat.

A kártya tesztelését a mintegy 120 db, mindenféle stílusú, profi Midi-file meghallgatásával kezdtem. Ezután egy midi-billentyűzettel végigpróbálgattuk a hangmintákat. Néhány hangszer, mint pl. zongora, klarinét és az effektek hangja meglepően jó volt. Más minták pedig átlagon aluliak.

Összességében nagyon jól szólt a kártya. Elkezdtem kísérletezni az AWE Control Panel-lel. Itt lehet beállítani (Windows-ban), hogy milyen effektek legyenek bekapcsolva és hogy milyen erős magas- illetve mély-kiemelés legyen. Mikor a hangszín-kiemelőt alapállapotba tettem és lekapcsoltam az effektezést, akkor újra meghallgattam a midi-file-okat, hogy megnézzem tisztán a hangminták hogyan szólnak. Így már egyáltalán nem estem el tőle annyira, mint első hallásra.

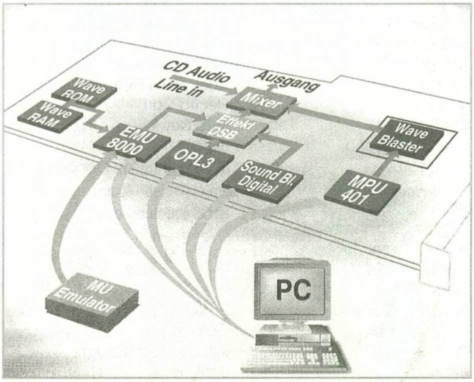
A teszt folytatásaként kipróbáltam, hogy a játékokkal milyen a kártya. Itt pozitívan csalódtam. A legújabb játékok közül egyre több támogatja az AWE32-t direktben. Ilyenkor nem General Midi-ben hajtják a kártyát, hanem egy driver-en keresztül közvetlenül az EMU8000-t vezérlik. Ilyenek az általam ismert játékok közül: Tie Fighter, Fifa Soccer, System Shock, Doom2. Ezeket ki is próbáltam. A Tie Fighter bombasztikusan szólt, de a többi sem volt rossz. A nem direkt támogatású játékoknál az OPL3-as szintit lehet használni - az effektezés azonban rengeteget dob rajta. Szinte nem is ismertem rá a jó öreg FM-szintire; még mindig elég szintetikus volt a hangja, de szép telt lett (*Aweutil /r:60 /c:60* beállításnál éreztem a legjobbnak a hangját).

Sajnos nem lehet elhallgatni, hogy voltak olyan játékok, melyek még az FM-szintetizátorral sem indultak el, mert a driverek miatt nem tudtam elég memóriát biztosítani a program számára. (Esetleg azt lehet kipróbálni ilyenkor, hogy az ASP-t működtető, csp.sys nevű vezérlőt kikapcsoljuk; ha a program nem használja az ASP-t akkor feleslegesen töltjük fel a driver-t.)

Nem könnyű erről a kártyáról teljes értékelést adni. Összességében igen kellemes a hangja. A játékok legtöbbjével elindul, bár többnyire csak az FM-szintetizátorral. A hangmintái nem rosszak, de a hangja igazán szép, telt az effektezés révén lesz. Ha valaki egy olyan wave-table hangkártyát keres, ami mindenféle emuláció nélkül megy játékokkal General Midi-ben az rossz helyen kapisgál. Aki azonban hajlandó vállalni, hogy "kísérletez" memóriával és driver-ekkel, az esetleg jobb hangzást kap így cserébe.

Nagyon pozitív, hogy az FM-szintit nem emulálja a kártya, hanem van rajta egy OPL3 klón. Az effekt-processzorát bármely más hangkártya megirigyelheté! A RAM-bővíthetőség jó dolog, de jó lett volna, ha ezt már most ki is tudom próbálni. Az EMU Systems az egyik legismertebb hangminta-készítő cég, mely profi szintetizátor-gyártók számára is dolgozik. Soundfont készleteivel kompatibilis a kártya. Ha ezek, az ígéretek szerint forgalomba kerülnek, akkor az AWE32 beválthatja a reményeket, és kedvelt félprofi házi zenekártyává válhat, sampler lehetőségekkel. Zenészek számára is ajánlható tehát a kártya, hiszen nem rossz a General Midi hangkészlete és GS-kompatibilis. Igazi előnyeit később tudják majd kihasználni a fent említett hangkészlet bővítő-kitekkel.

Charlie



TARTALOM

NÉVJEGY

A régebbi PC GURU-k tartalma, kérésetekre íme egy összefoglaló táblázat.

Úgy gondoltuk, hogy a GURU-hoz hasonlóan a PC GURU olvasóit is ellátjuk egy kis segítséggel, már ami a régebbi PC GURU számát illeti. Reméljük haszonnal fogjátok forgatni ezt a lapot, mindent megtaláltok, amit kerestek.

PC 93/1
Ismertető:
Cyberrace
Darklands
Simon the Sorcerer
Betrayal at Krondor
Tornado
Lodt in Time
Lands of Lore

Leírás:
Strike Commander
Wayne Gretcky Hockey
KGB
A320 Airbus
Ultima Underworld 2
Space Quest V
Might & Magic 4
INCA
Autodesk 3D Studio

PC 93/2
Ismertető:
World Atlas 4
Cover Girl Strip Poker
Napoleonics
TFX Inferno

Leírás:
Privateer
Buzz Aldrin's Race into Space
Stronghold
Sim Farm
Tornado
Star Control II
One Step Beyond
NHL Hockey
Sound Galaxy hangkártyák
Street Fighter 2
Fatty Bear's Birthday S.
Wing Commander Academy
War in the Gulf
Ultima VII
Autodesk 3D Studio

PC 94/1
Ismertető:
Rise of the Robots
American Revolt
(Syndicate Data Disk)
Tie Fighter
DOOM
Microsoft Dinosaurs
Man Enough
20th Century Video Almanac
Unfinised Business
Litil Divil

Leírás:
The Hand of Fate
IndyCar Racing
Companion of Xanth
INCA
Masters of Orion
TFX
Tony La Russa Baseball II
Ultima VII
Innocent
Mortal Kombat
Mortal Kombat II
Shadow of Darkness
Print Shop Deluxe

PC 94/2
Ismertető:
UFO
Megarace
Metal & Lace
Putt-Putt on the Moon
Two Towers
Sink or Swim
The Even More Inc. Machine
Antoss
Veil of Darkness
Aces of the Deep
Electro Man
Mad News
Bioforge
Super Wing Commander
Wings of Glory
System Shock
Pacific Strike
Jones in the Fast Lane
Oceans Below

Leírás:
Outpost
Innocent Until Caught
Battle Isle II
Alone in the Dark II
Subwar 2050
Masters of Orion
Dracula Unleashed
Cardshop Plus
Microcosm
Gabriel Knight

PC 94/3
Ismertető:
Beethoven's 5th MM Symphony
Pinball Dreams
VR Basic
Microsoft Encarta
Microsoft Soundbits

Leírás:
MYST
Pacific Strike
Arena Elder Scrolls
Unnatural Selection
Corridor 7
Mortal Combat moves
Sabre Team
DOOM
Primary Works
Merchant Prince
CyberRace
UFO
The Labyrinth of Time

PC 94/4
Ismertető:
Peter Pan
Scooters
FS5 New York
Project X
Overdrive
Body Blows
Superfrog
Zool
Hand of Fate
Creative Writer
Fine Artist

Leírás:
Reunion
D-Day
Red Hell
Walls of Rome
Microsoft Golf
Space Shuttle
Detroit
Desert Strike
Microsoft Bookself
F14
Al-Quadim

PC 94/5
Ismertető:
Star Crusader
PGA Tour Golf 486
Lords of Realm
Retribution
High Seas Trader
Quarantine

Leírás:
Outpost
Soccer Kid
Litil Divil
Dragonsphere
Maniac Sports
Manchester United
Zool 2
Indy Car Racing Ext. Pack
Starlord CD
More Incredible Machine
Ultima VIII
Theme Park
Mad Dog II
1942
Pinball Dreams Deluxe

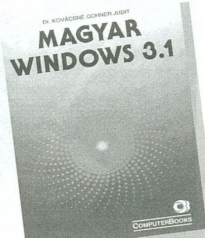
PC 94/6
Ismertető:
Betrayal at Krondor
Aces of the Deep
DOOM 2
King's Quests CD
Arcade Pool
Micr. Golf course: Manua Kea
Microsoft Arcade
Microsoft Entertainment Pack
World War II
The Chaos Engine
Ultimate Domain
Ancient Lands
Dangerous Creatures
Wing Commander 3

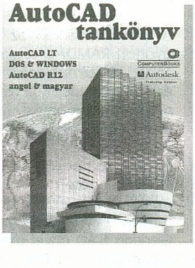
Leírás:
Battle Isle 2
Inherit the Earth
Darkseed
Lawnmover Man
Warplanes 1976-1994 CD
Mad News

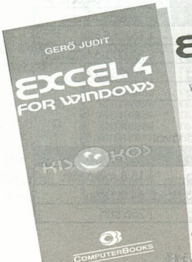
NÉVJEGY

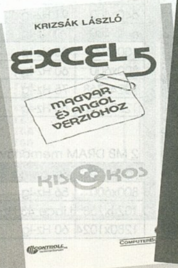
Computer Books
1126 Bpest, Tartsay V. u. 12.
Tel.: 175-1564
Fax.: 175-3591

Tallózgatás a megjelent könyvek között.









Keresse könyveinket!

COMPUTERBOOKS

Kérje katalógusunkat!

1126 Tartsay V.u.12.
Levélcím: 1253 Bp., Pf.: 71
T.: 175-1564; T./Fax: 175-3591

NÉVJEGY

MIKROPO COMPUTER
1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax.: 269-0151

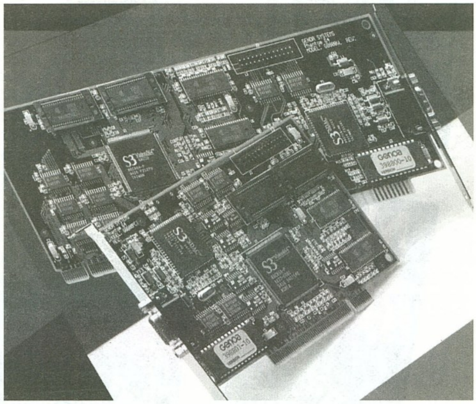
GENOA grafikus kártyák

GENOA grafikus kártyák

A Genoa Systems Corporation 1984-ben alakult Californiában. Mára komoly hírnevet szerzett hardware-termékeivel, elsősorban grafikus kártyáival. Nevét ma már a legnagyobbakkal együtt említik a szakemberek, s ma már nincs olyan komoly grafikus kártya teszt, ahol az ATI, MATROX, Diamond, Hercules termékek mellett ne bukkanna fel a Genoa valamelyik kártyája

Ma már nemcsak grafikus kártyákat, hanem alaplapokat, multimédia kártyákat, hangkártyákat is gyárt, elsősorban az igényes otthoni és irodai felhasználóknak. A cég történetéről annyit fontos tudni, hogy ők készítették az első 800x600-as EGA kártyát és alapítóként vettek részt a VESA csoport munkájában.

Genoa Hornet
Ezt a kártyát honosította meg az IBM a KIOSK multimédia rendszereiben. Csak VESA LocalBus-os változata létezik. Alapkiépítésben 1 MB DRAM található a kártyán, mely kettőre bővíthető. A kártya lelke egy - a grafikus kártyákon nem túl gyakori, de meglepő eredményeket produkáló - NCR77-C32BLT chip. Nem GUI (azaz kizárólag Windows accelerátor) kártya hiszen DOS alatti sebessége is nagyságrendekkel nagyobb, mint egy mezei Trident kártyának. Játékhoz, Windowshoz egyértelműen javasolható. Mellékelnek hozzá Windows NT, OS/2, AutoCad és az elterjedtebb programokhoz DOS alatti driver-t. VESA kompatibilis, ismeri az Energy Star és VESA DPMS szabványokat.



Genoa Phantom 64
Izmosabb darab, 2 MB DRAM-mal, PCI és VLB kivitelben. 64 bites S3 Vision 864 chip található benne. A 64 bit ez esetben azt jelenti, hogy a grafikus chip és a grafikus memória feldolgozási sebessége 64 bit. Sajnos ezt a sebességet sem a VESA LocalBus, sem a PCI bus nem tudja fogadni, de mégis legalább 70-100%-os sebességnövekedés tapasztalható az eddigi 32 bites kártyákkal összehasonlítva.

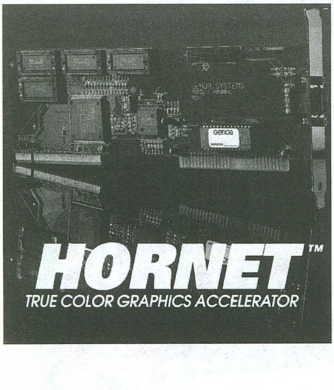
Ez a chip az 1994-es év egyik slágere, a SPEA-tól a Number Nine-ig szinte minden nagy cég épített ilyen alapú kártyát. Maga a chip ugyan még nem annyira elterjedt mint a jó öreg Tseng ET-4000-es sorozat, de ár/teljesítmény viszonya alapján hasonlóan fényes jövő jósolható neki. Szintén az univerzális kártyák közé sorolhatjuk, mert a DOS alatt működő programok sebességét is jelentősen növeli.

A speciális, szintén az S3 által gyártott RAMDAC segítségével 1600x1200-as felbontást is tud, és 75 Hz-zel tudja az összes ennél kisebb felbontást, színmélységtől függetlenül!

A VESA kompatibilitást egy EPROM-ba égetett VESA BIOS biztosítja. A Hornet-nél már említetteken kívül Microstation és Generic CAD driver-eket is tartalmaz, ismeri az Energy Star és a DPMS szabványokat.

Hamarosan szállítja a cég a **Phantom 64 Pro** változatát, amely az S3 cég Vision 964-es grafikus processzorára épül.

A 964-es processzor a Phantom 64-ben található 864-es nagytestvére, amely DRAM helyett VRAM-ot használ, 4Mb VRAM-ig bővíthető, amely 1280x1024-es felbontásban is 16.8 millió színt tesz lehetővé és mindezek mellett még a sebessége is gyorsabb.



A Genoa Hornet grafikus felbontásai
1 MB DRAM memóriával

Felbontás	Frekvencia	Színmélység
640x480	100 Hz fölött	16/256szín
640x480	91 Hz-ig	32.000/64.000szín
640x480	70 Hz-ig	16.8 millió szín
800x600	90 Hz-ig	16/256 szín
800x600	60 Hz-ig	32.000/64.000szín
1024x768	75 Hz-ig	16/256szín
1280x1024	60 Hz-ig	16 szín

2 MB DRAM memóriával

Felbontás	Frekvencia	Színmélység
800x600	56 Hz-ig	16.8 millió szín
1024x768	i.lace 43 Hz-ig	64.000szín
1280x1024	60 Hz-ig	256 szín

A Genoa Phantom grafikus felbontásai
1 MB DRAM memóriával

Felbontás	Frekvencia	Színmélység
640x480	106 Hz-ig	256 szín
640x480	91 Hz-ig	64.000 szín
640x480	72 Hz-ig	16.8 millió szín
800x600	90 Hz-ig	256 szín
800x600	72 Hz-ig	64.000 szín
1024x768	84 Hz-ig	256 szín
1280x1024	75 Hz-ig	16 szín

2 MB DRAM memóriával

Felbontás	Frekvencia	Színmélység
800x600	75Hz-ig	16.8 millió szín
1024x768	75Hz-ig	64.000 szín
1280x1024	75 Hz-ig	256 szín
1600x1200	60 Hz-ig	256 szín

Professzionális animáció merevlemezről
A PAR rendszer

A Digital Processing Systems által most bemutatott PAR rendszer (Personal Animation Recorder) ár/teljesítmény viszonyát tekintve áttörést jelent a PC alapú animációs rendszerek piacán.

Használatával 2D és 3D animáció rögzíthető merevlemezre és játszható onnan vissza, professzionális minőségben. Az opcionális AD-3000 típusú digitalizáló kártya segítségével teljes felbontású élő videóanyag is felvehető. Az animáció és a felvett videó egyszerűen szerkeszthető a merevlemezen, és igény esetén más szoftver alkalmazásokhoz is kapcsolható.

A 2D és 3D animációknál az alkalmazott szoftvercsomag (pl. 3DStudio, Topas stb.) kiszámítja az előállított objektumok, grafikák vagy szövegek kockánkénti állapotát, és azokat kapcsolhatóvá teszi valamilyen video kimeneti eszközhöz. Az analóg videójelet rendszerint felveszik videószalagra vagy utómunkálatokhoz továbbítják.

Azonban még a legnagyobb teljesítményű számítógépek esetén is az egy képkocka renderelése sokkal lassabb, mint a videó képváltási sebessége (1/25 képkocka/sec), így az anyagot csak kockánkét lehet felvenni a videóra. Ez az eljárás kockapontos - és meglehetősen költséges - videómagnót s a hozzá kapcsolt vezérlőt igényel, ráadásul a készüléket és a szalagot rövid idő alatt tönkreteszi.

A PAR szükségtelenné teszi a kockánkénti felvételt, mivel a renderelt képeket a PC merevlemezén állítja össze, melyek valós időben játszhatók le, vagy másolhatók ki videóra. A PAR rendszer ára töredéke egy kockázómagnóénak vagy egy hagyományos digitális videó rendszernek.

A PAR videó kimenete genlock-olható, s az időzítés szoftverből állítható. Ezen kívül a visszajátszás GPI interfészen keresztül triggerelhető, s ez ideális jelforrássá teszi a rekordert egy hagyományos editáló rendszerhez.

Bár a PC merevlemeze kapacitás és sebesség tekintetében sok előnnyel bír, egyelőre nem tudja a professzionális minőségű videó írás/olvasásához szükséges átviteli sebességet produkálni. A PAR vízszintes mintavétele 752 aktív minta soronként és 576 sor kockánként, 24 bit/pixel színmélységgel. Ehhez a felbontáshoz 32 MB/sec adatáteresztésre van szükség. 4:2:2 mintákat használva ez 22 MB/sec.-ra csökken. Ez még mindig jelentősen nagyobb érték, mint amit a jelenleg kapható, elérhető árú merevlemezek tudnak. Például a Micropolis 2217A merevlemez folyamatos írás/olvasás sebessége maximálisan 3.8 MB/sec lehet. Ugyanez a típus egy hatos tömbben már tudja a megfelelő átvitelt, de egy ilyen rendszer ára a legtöbb animátort már elrettenti.

A PAR rendszer szabadalommal módosított Motion-JPEG kompressziót alkalmaz, amely már lehetővé teszi a magas minőségű felvételt egy merevlemezre is. Erőteljesebb mint 2:1 vagy 3:1 tömörítésnél már mindig fellép információvesztés, így különféle képjavító eljárásokat kell alkalmazni ahhoz, hogy a helyreállított képnél a beavatkozás nyomai ne nagyon látsszanak.

A legtöbb PC alapú diszk-rekorder kénytelen nagy tömörítést alkalmazni a merevlemez szűk adatátviteli sávszélessége miatt, s így a képet jelentős minőségromlás terheli. Ezek a rendszerek a merevlemezzel a legtöbbször a számítógép buszán keresztül kommunikálnak, közönséges IDE vagy SCSI lemezvezérlőt használva. Mivel az ilyen adatáramlásnak sok szűk keresztmetszete van, ezek a rendszerek képtelenek kihasználni a merevlemez lehetséges maximális átvitelét.

A PAR rendszer minimalizálja a szükséges tömörítés mértékét. Ezt a merevlemez adatátviteli sebességének maximalizálásával éri el, a következő három alapelvet alkalmazva: beépített IDE interfész, az adatok elhelyezkedésének kezelése és a spirál-diszk felvétel. A PAR beépített IDE interfészt alkalmaz, közvetlenül kapcsolódva a merevlemezhez. Ez az IDE csatoló kizárólag a felvételhez használható, és nem kezeli a rendszer többi IDE eszközét. Viszont képes több mint 8 MB/sec adatátvitelt folyamatosan fenntartani DMA módjában, amit valós idejű felvételre/lejátszásra használ.

NÉVJEGY

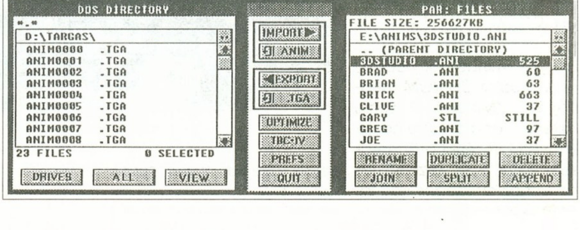
CORG Computer
1112 Budapest,
Dayka Gábor u. 48/c
Tel./Fax: 166-5573

A PAR rendszer

Az önálló merevlemez-interfész lehetővé teszi, hogy a PAR a processzortól és a rendszerbusztól függetlenül tudjon működni.

Az animáció minden egyes képkockáját az adott 2D/3D program hozza létre, és ezek kerülnek a PAR szoftverhez egy virtuális diszk driveren keresztül. A PAR az ily módon létrejött forrás image állományt konvertálja RGB-ből 4:2:2 YUV formátummá. A forrás állományok különböző formátumúak lehetnek, pl. IFF, TARGA, SGI stb.A PAR teljes felbontású, valós idejű videót is fel tud venni az AD-3000 digitalizáló kártya segítségével.

Az animáció lejátszása könnyen szinkronizálható valamely hangkártyáról történő lejátszással. A PAR tartalmaz egy MCI drivert is, mely gyakorlatilag minden hangkártyával kompatibilis.



NÉVJEGY

WIN Computer
1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834

SOUND GALAXY BASIC 16
AZ AZTECH LEGNÉPSZERŰBB HANGKÁRTYÁJA

SOUND GALAXY BASIC 16™

A Sound Galaxy Basic 16 név megtévesztő, mert ellentétben más hangkártyákkal, ahol szintén használják a Basic megjelölést, messzemenően nem alap (basic) modellről van szó. Sokkal szerencsésebb Sound Galaxy 16 multi CD-nek nevezni. Ez a "full" 16 bites hangkártya (azaz mind felvétel, mind lejátszás esetén 16 biten dolgozik) széles kompatibilitási spektrumával tűnik ki a hangkártyák közül, s ez teszi a játékokat és multimédiás programokat sűrűn futtatók számára egy ideális eszközzé.

A kompatibilitási spektrum a szokásos Adlib és SoundBlaster mellett magába foglalja a SoundBlaster Pro és 16, a Covox Speech Thing, a Walt Disney Sound Source, valamint a Microsoft Sound System hangrendszereket.

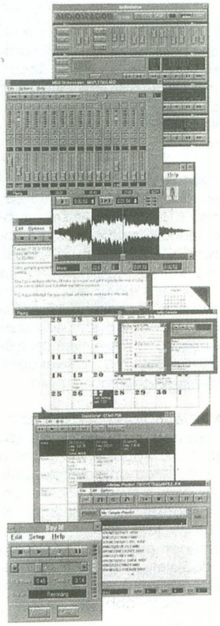
Emellett mindegyik népszerű AT buszos CD-ROM meghajtó (Mitsumi, Sony, Aztech, Panasonic) a hangkártyáról vezérelhető, megspórolván egy vezérlőt és az ahhoz szükséges kártyahelyet. A MIDI interfész is magától értetődő. Külön érdekesség az Aztech által kifejlesztett dinamikus szűrő, amely automatikusan bekapcsol és szükség esetén a hangminőséget javítja. A hangkártya beépített erősítőt is tartalmaz, amelyre két hangfalat kapcsolhatunk. A magasabb hangminőséget kedvelők pedig megfelelő kábelt és kimenetet találnak a kártya Hifi erősítőhöz való csatlakoztatásához. A tartozékként adott könnyű kis fejhallgató zárja a sort a meghallgatási lehetőségek között válogatva.

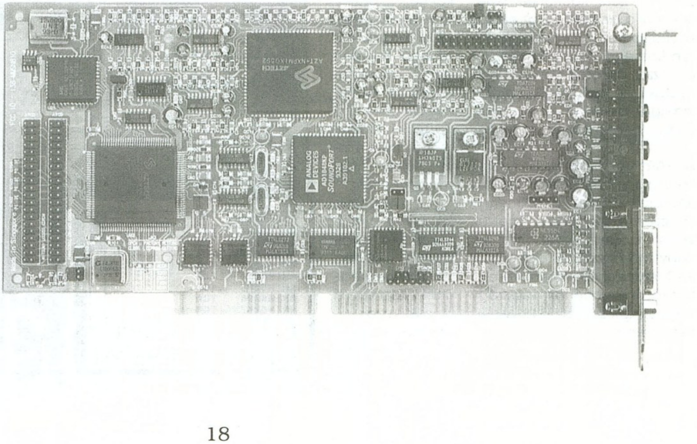
A hangerő szabályozása szoftveresen történik, ami a Windows esetében sokkal kényelmesebb, mint hátul matatva keresni a hangerőszabályozót. Aki mégis ragaszkodik a kézzel állítás lehetőségéhez, annak az Aztech olcsó árfekvésű, de jó minőségű FX-20 jelű aktív hangfala kínálja a megoldást.

A hangkártyát egy rakomány szoftver teszi még használhatóbbá, amelyek a teljesség igénye nélkül a következők:

- Say It - hangos megjegyzések hozzáfűzése (pl. levél, Excel tábla stb.)
- Audio Calendar - hangos határidőnapló
- Voicenet - hangos posta Novell hálózatban
- WinDat - hangfelvétel és lejátszás
- Audiostation - Hifi toronyszerű kontroll centrum
- MIDI Orchestrator - MIDI program
- Jukebox - MIDI, WAV és CD zenei fájlok lejátszása
- Audio Screen Saver - a neve önmagáért beszél

Ez a hangkártya jó szívvel ajánlható mindenkinek, aki súlyt helyez arra, hogy játékprogramjai, multimédiás alkalmazásai, vagy akár a Windows 16 bites hangminőségben és problémamentesen megszólaljon, s mindezt lehetőleg kedvező áron.





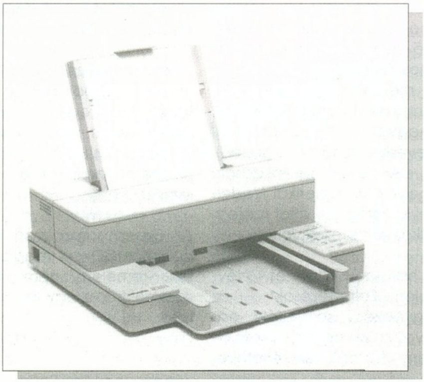
OLIVETTI JP 350 WS

NÉVJEGY

ADE-X International Kft.
1134 Budapest,
Huba u. 10.
Tel./Fax.: 270-0838

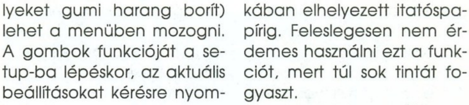
Olivetti nyomtatók

E havi nyomtatónk a szögletesebb formatervezési irányzatot követi, de hasonlóan a többi eddig bemutatott Olivetti nyomtatóhoz, nincsenek éles sarkai.



A JP 350 WS-t nagyobb igényű és igénybevételű helyekre (pl. irodákba) ajánlják. Ennek érdekében különösen csendes mechanikával rendelkezik. Méretei (papíradagoló tálca nélkül): 147 mm magas, 425 mm széles és 450 mm mély. A súlya is több: 9 kg nehéz a berendezés.
A nyomtató lapadagolója majdnem függőleges helyzetben tárolja az üres lapokat, melyek A4, A5, Letter vagy Legal méretűek lehetnek. A lapadagolón kívül lehetőség van kézi adagolásra is. Ugyancsak kézi úton lehetséges borítékok adagolása is. A borítékok közül a COM-10, C5 és DL méretűeket támogatja nyomtató. A nyomtatóhoz gyárilag mellékelt lapadagoló (ASF1) 150 db 80 g/m^2-es papírlap befogadására alkalmas. Kiegészítőként vásárolható egy ezzel megegyező kapacitású adagoló is, melyet a nyomtató aljára lehet csatlakoztatni (ASF2). Ugyancsak a nyomtató aljára csatlakoztatható egy toló-traktoros adagoló is, mellyel folyamatos papírtekercs, leporelló stb. használható.
A hasznos nyomtatási felületet mindössze két paraméter korlátozza: a nyomtatási szélesség 8" (203.2 mm), továbbá a lap alján 0.5" (12.7 mm) a kimaradó csík.
A nyomtató gyárilag DeskJet PLUS beépített emulációval rendelkezik. Szükség esetén megvásárolható EPSON FX 850, ill. IBM Proprinter 4201/02 emulációs kártya is. (Ez utóbbiak használatával azonban a nyomtató lehetőségeinek csak töredéke használható ki.)
A nyomtató alapbeállításait párbeszédes rendszerben adhatjuk meg. Ezt úgy kell érteni, hogy a nyomtató setup-jába lépve a választási lehetőségeket a nyomtató papírra nyomtatja. A nyomtatófej aktuális pozíciója jelenti a kiválasztott beállítási lehetőséget. Az egyértelműség miatt a nyomtatófejen elhelyeztek egy lefelé mutató fehér nyilat is. Ennek igazából ritkán van jelentősége, csak a karakterkészlet beállítása esetén van annyi választási lehetőség (25 féle kiosztás), hogy sűrűn legyenek a menüpontok. Az aktuális beállítást bold típusú betűvel írja ki, az újonnan kiválasztottat aláhúzza. Mivel a nyomtató fejtől nem látnánk, az éppen kinyomtatott sor mindig előretolja, ill. a következő sor kinyomtatása előtt visszahúzza a papírt. Ez a beállítási mód nem a legtakarékosabb (papír és tinta szempontjából), de a nyomtató előállítási költségét csökkentheti (csak szoftvert igényel), továbbá csak néha kell ilyet csinálni.
A beállítás során a nyomtatón levő gombokkal (melyeket gumi harang borít) lehet a menüben mozogni. A gombok funkcióját a setup-ba lépéskor, az aktuális beállításokat kérésre nyomtatja ki.
A nyomtató felbontása 300x300 dpi. A sebessége draft üzemmódban 240 cps (karakter/másodperc), LQ (levélminőségű) módban 120 cps-re csökken, míg HDS (high speed draft = nagysebességű vázlat) mód esetén eléri a 360 cps-t. Ez utóbbi esetben a fej visszaállási pontossága csökken, de ekkor nem a jó minőség a cél (még mindig jobb lesz mint jó néhány mátrix nyomtatóé). A nyomtatófejben levő tinta 500.000 karakter kinyomatására elég (gyári adat), ha nem túl fedett az oldal. Ha nyomtatás során a tintával gondjaink vannak (fehér csíkos az eredmény), használjuk a Prime funkciót. E funkció során a fuvókákban (esetleg) felgyűlt levegőt próbálja meg eltávolítani a nyomtató. Ehhez egy kis szivattyú(szerűség) segítségét veszi igénybe, ha felnyitjuk a fedlapot, akkor jól látszik a kiszívott tinta, ahogy egy átlátszó csőben elvezetésre kerül a nyomtató egyik sarkában elhelyezett itatóspapírig. Feleslegesen nem érdemes használni ezt a funkciót, mert túl sok tintát fogyaszt.
A tesztjeink során a nyomtatót gond nélkül használtuk, leginkább csendességére hívnánk fel a figyelmet. A korábbi számokban bemutatott másik két Olivetti nyomtatónál halkabb volt.
A nyomtatóhoz angol és magyar nyelvű kézikönyv tartozik. Itt is igaz az, amit JP 250-nél írtunk: az angol változat hosszabb, de a magyarból sem olyan részek maradtak ki, melyeket mindenki naponta használ.

(JOCO)



NÉVJEGY

AUTOMEX Kft.
1077 Bt, Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885 Fax.: 267-8546
ASTORIA Üzletház
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.:/Fax.: 2679-461

Multimédia CD ROM-ok

Expert Astronomer

Ez a CD-ROM gyakorlatilag tartalmazza mindazt, amit az űrkutatásról ma tudni lehet.

A lemezen két program található. Az első - az Expert Astronomer - tulajdonképpen egy otthoni "planetárium"-ként fogható fel, amely 12.000 ma ismert égitestről tartalmaz információkat. A korrekt rendszerezés nagy mértékben megkönnyíti a keresést a hatalmas adatbázisban.

Az igazán látványos részeket a lemez másik programja tartalmazza. Az "Expert Astronomer Multimedia" gyakorlatilag teljes képet nyújt a naprendszerről, a távolabbi galaxisokról, valamint az űrkutatás fejlődéséről és eredményeiről. A felhalmozott információ mennyiségére jellemző, hogy több mint 40 percnyi digitalizált filmrészlet, ezernél is több színes kép és körülbelül 150.000 szónyi szöveges információ található a lemezen.

A címképernyőn lehetőségünk van több témakörben tájékozódni. Az első ezek közül a "Naprendszer" címet viseli. Itt a naprendszerünkben található bolygókról kaphatunk információkat. Az állóképek mellett több - az amerikai űrszondák által rögzített - videorészletet is megnézhetünk például a Jupiterről, vagy a Szaturnuszról. A szöveges információk a legapróbb részletekre is kitérnek. Az égitestek fizikai adatai mellett egyéb információk is helyet kaptak, amelyek pusztán érdekességként vannak feltüntetve.

A következő nagy témakör a "Távoli rendszerek" címet viseli. Itt a szabad szemmel nem látható távoli galaxisokról és egyéb titokzatos dolgokról kaphatunk információkat. Mi is az a "fekete lyuk" és hogyan alakul ki, vagy mikor lesz egy csillagból "szupernova" és miért. Ezek mellett egy olyan érdekes témával is találkozunk, amely a földönkívüli értelmes életformák keresésével foglalkozik. Természetesen ismételten hatalmas mennyiségű szöveges információt olvashatunk el itt is.

A harmadik nagy fejezet az "Űr figyelése" címet kapta. Itt kétféle választási lehetőségünk van. A hagyományos vizuális, vagy a rádió megfigyelés. Itt sok érdekes dolgot láthatunk, amit földi, vagy az űrben telepített rádió és optikai teleszkópokkal fedeztek fel. A szöveges információk megint csak hatalmas mennyiségű és alapos mélységű ismeretanyagot tartalmaznak. Sok olyan képet is láthatunk, amit csak a Hubble űrteleszkóp segítségével tudtak felfedezni.

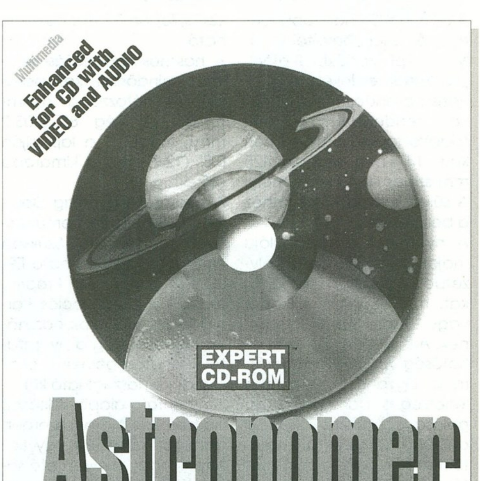
A negyedik fő téma talán a legérdekesebb az összes közül. Az "Űr felfedezése" címet viselő fejezetben az emberiség által készített űrhajók fejlődését és küldetéseit ismerhetjük meg. Három alfejezetre tagolódik ez a rész. A "Korai évek" címet viselő fejezetben a Mercury-tól a Szojuz-Apolló közös amerikai-szovjet űrprogramig szinte minden jelentős eseményt megismerhetünk.
A második alfejezet az amerikai "Space Shuttle" űrprogram eseményeit dolgozza fel 1981-től 1991-ig, mégpedig mindenre kiterjedő részletességgel. Itt számos űrhajó útnak indítását is megnézhetjük digitalizált filmrészletek segítségével. A magyar átlagpolgár által kevésbé ismert programok is szép számmal akadtak, melyek az amerikai Védelmi Minisztérium által fizetett, titkos küldetések voltak.

A harmadik alfejezet - "Névtelen Felfedezések" - az egyébként semmiféle nagyobb űrprogram keretébe sem tartozó űrkísérleteket tartalmazza. Itt többek között a Viking és Mariner űrszondák felfedezéseit is figyelemmel kísérhetjük. Szenzációs videobejátszásokat láthatunk a Mars felszínéről, amit a Mariner 9 űrszonda rögzített útja során. Vagy éppenséggel megnézhetjük a Magellán űrszonda felbocsátását is, amely a Vénusz felfedezésére lett elindítva.

Ez a pár sor csak kis ízelítő volt mindabból, amit a CD tartalmaz. Szerény véleményem szerint nagyon profi kivitelezés és kellő mélységű ismeretanyag jellemzi ezt a lemezt.

Az Expert sorozatban más izgalmas CD-k is megjelentek, remélem nemsokára ezekből is lesz egy kis ismertető.

SAKMAN



Normandy
The Great Crusade

Mindazok, kik megrendíthetetlen elhatározásukhoz híven csatlakoztak Dwight D. Eisenhower tábornok csapataihoz, hogy számítógépük képernyője előtt ülve, ők is aktív részesei legyenek minden idők leghatalmasabb keresztes hadjáratának, lényegesen szerencsésebbnek érezhetik magukat, mint azok az LCT-ékben kuporgó GI-k, kik negyven évvel ezelőtt az Omaha partszakasz felé száguldva pillnatották meg először a normandiai partokat. Tehetik ezt azért is, mert az amerikai 1. gyalogos hadosztály katonáival ellentétben, nekik a megerősített Atlanti-fal számtalan MG42-eseniek golyózápora helyett, csupán egy profi módon elkészített, interaktív 'dokumentumfilmen' kell átverekedniük magukat, ami a legkisebb mértékben sem jelent életveszélyt. Sőt! Leküzdése mindenkinek csakis javára válhat.

Annak ellenére, hogy a vizsgált periódus (8 hónap) rövidsége bőséges tényanyag tárolását és megjelentetését tette lehetővé (a digitalizált bejátszások számának fokozásával pedig köztudottan javítható a referencia jellegű programok értéke), az egész kiadványra jellemző profizmus semmiképpen sem tekinthető véletlen szerencsének. Már csak azért sem, hiszen a NORMANDY: THE GREAT CRUSADE mögött nem kisebb név, mint a hihetetlenül tényszerű dokumentumfilm-sorozatairól nevezetes hírközlési társaság, a Discovery Channel áll. Éppen ezért senki se lepődjön meg azon, ha a D-Day 50. évfordulójának apropóján, az elmúlt hónapokban bemutatott valamely megemlékezés képsorait látja viszont számítógépe monitorán.

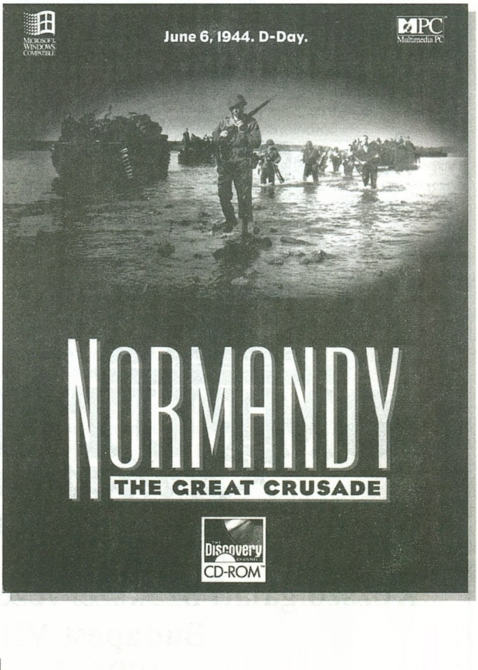
A WWII esetében tapasztaltakhoz hasonlóan, itt is az események ismertetésén van a hangsúly, így nem kerülnek részletes bemutatásra a szemben álló felek arzenáljában fellelhető harci eszközök és D-Day különleges fegyverrendszereiről sem esik szó. Azonban ezen triviális adatok helyett bepillantások és érvekkel megtámasztott magyarázatok nyerhetők a Szövetségesek és a Tengely hatalmak hadműveleti stratégiái mögött megbúvó célokra és reményekre, valamint ezek konkrét szerepére a bekövetkező győzelmek ill. vereségekben. Számos nemzet polgára, angolok, németek, amerikaiak és franciák, pilóták és szanitécek, lövészek és polgári-védelmisek, mind-mind szereplői voltak egy olyan konfliktusnak, melynek megpróbáltatásait a túlélők haláluk pillanatáig nem fogják elfelejteni. Férfiak, kik életüket kockáztatták Normandia partjain vagy nők, akik a hadianyagot gyártották a V1 támadásoktól fenyegetett hátországban, más-más problémákkal küszködtek, eltérően látták a körülöttük zajló eseményeket. Legyen ez tehát az ő történetük, melyet a levelekből, visszaemlékezéseik alapján, a jellegzetes hangvételű korabeli híradókkal és dallamokkal fűszerezve ismerhet meg az utókor.

Külön érdekesség, hogy a kiadvány nemcsak a hadszíntéren zajló eseményekkel foglalkozik, de adatokat szolgáltat a harcoló felek gazdaságáról és bepillantást biztosít az 'otthoni front' világába is, ahol az angol anyákat megviseli a szeretteik hiánya és a fiatal hitvesek rettegve várják, mely pillanatban csenget a gyűlölt postás. De ha valaki éppen arra kíváncsi, miként vélekedik a megszállókról egy francia asszonyság, vagy hogyan éli meg a szövetséges szőnyegbombázásokat egy német fraulein, néhány kattintás és máris nézheti az ehhez kapcsolódó film bejátszásokat.

A korszak prominens személyiségeiről készült életrajzok, a propaganda rádióadások, a hadműveleti és napi jelentések rendszerezése oly módon történt, hogy azok megjelenítése egy összefüggő és folyamatos ismertetést biztosítson az 1944-es év januárjától, augusztus 25-ig, a francia főváros, Párizs felszabadításáig terjedő időszak eseményeiről. A terjedelmes (40 percnyi) filmanyag mellett pedig számos korabeli rádió bejátszás - melyeknek élvezhető lejátszásához nem szükségeltetik MPC II szintű komputer- próbálja visszavarázsolni a háború végső éveinek jellegzetes hangulatát. A filmszerű térképeken (bár még nem Warplanes szintűek) jól követhetőek a hadműveletek, míg a frappáns ikonokkal tarkított, stílusos háttér fotók csak tovább erősbítik a programból fakadó profi érzést.

A kiadvány, ami -egy kis túlzással- bátran nevezhető az Overlord hadműveletet megelőző néhány hónap, a D-Day, valamint már a hídfőállásokból való kitörést követően vívott első ütközetek objektív és átfogó interaktív krónikájának, koncepcióját és az események megjelenítését tekintve a maga nemében is egyedi alkotásnak tekinthető és értékes gyöngyszeme lehet bármely történelemmel foglalkozó kollega gyűjteményében.

Sorell'



A PC GURU 94/5-ös számában megjelent Desert Strike compo elérte a sorsolás stádiumát. Következzenek most a kérdésekre a helyes válaszok:

1, Hányadik oldalon volt az előző számban a Desert Strike leírás?
- A 33. oldalon

2, Milyen típusú helikopterrel repülhetsz a játékban?
- Apache

3, Sorold fel a helikopter fegyvereit!
- GUN, HYDRA, HELLFIRE

4, Mit jelent a Desert Strike?
- Sivatagi csapás

5, Hogy hívják az őrült diktátort a játékban?
- Kilbaba tábornok

A helyes megfejtők közül a következő 10 szerencsést sorsoltuk ki:

- *Edvi Kinga, Győr*
- *Zsonda Gábor, Budapest*
- *Antoni Márton, Budapest*
- *Varga Zoltán, Veszprén*
- *Sárdi Bence, Kecskemét*
- *Balog Sewergn, Budapest*
- *Harune Tamás, Pápa*
- *Dr. Eiben György, Debrecen*
- *Mátrai István, Dombóvár*
- *Novák Tibor, Balatonlelle*

Gratulálunk mindenkinek, nyereményeiket a Gremlin hamarosan elküldi postán.

Lejárt a Microsoft compo leadási határideje is, így ideje, hogy kisorsoljuk a nyertesek nevét. Íme a szerencsés 5 megfejtő neve:

Szabó Judit, Vecsés
Palanovics Norbert, Pécs
Koródi Gábor, Békésszentandrás
Krakó Csaba, Tát
Szabó Zoltán, Füzesabony

Gratulálunk a nyerteseknek, ajándékukat postán küldjük el.

Ismét, mint minden évben megrendezésre kerül a legnagyobb hobbi és kis számítógépes találkozó a Csokonai Művelődési Ház rendezésében. A szervezők lehetőséget biztosítanak arra, hogy mindenki megismerkedjen a számítástechnika legújabb vívmányaival egy izgalmas hétvégi program keretein belül. A szokásos nagytermi börze két részre bomlik az idén. Az egyik részben több cég felajánlásának segítségével 30 géphelyen több 10.000 shareware program közül válogathatnak az érdeklődők, természetesen ingyenesen. A börze másik részén a saját, illetve shareware programokat csereberélni vágyók kereshetik egymás ismerettségét. A szervezők egy nyitott fórumot fognak rendezni, melyen a magyaroszági kisszámítógépes lapok mellett meghívást kapott a rendőrség, a Jogvédő Hivatal és a BSA képviselői. A fórumon mindenki kérdéseket tehet fel a meghívottakhoz az ún. software törvény mikéntjéről és gyakorlati alkalmazásáról. Természetesen az újdonságok és érdekességek mellett a jelen lévő cégek segíteni kívánnak mindenkinek a karácsony előtti bevásárlásban és tájékozódásban.

Mindenkit szeretettel várunk a rendezvényen!

Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének Székháza
Budapest VIII., Puskin u. 4.
1994. december 10-11.

NÉVJEGY

KOBAK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

PC CD-ROM-ok

PC CD-ROM-ok

Ez alkalommal a COMPACT Publishing cég TIME Man of the Year és a Resource International Publishing cég CD-ROM of CD-ROMs CD-jét vettük szemügyre lassanként hagyományosnak mondható multimédiás kalandozásunkban.

TIME Man of the Year

Ez a CD, mint ahogy az angolul tudók már sejthetik, a TIME magazin által évente közölt "Az év embere" portrékat tartalmazza. Azt viszont én is csak a program elindítása után tudtam meg, hogy ezek a portrék az 1927 és 1992 közötti időtartamot fogják át, így egyfajta történelmi áttekintést is adva erről a korszakról.

A programban megnézhetjük, milyen címlappal jelentek meg a korabeli magazinok, elolvashatjuk az év embereiről szóló portrék teljes szövegét, van néhány videofelvétel (amit persze nem külön videokazettán árulnak), néhány hírességről bővebb portré is, és rengeteg fotó. Ezen kívül átnézhetjük a TIME magazin teljes 1992-es évfolyamát.

A CD-re a programnak DOS és Windows alatt működő változatát egyaránt feltették, így akinek nincs Windows a gépén, az is válogathat az év emberei között. Mi most a Windows-os verziót néztük meg tüzetesebben.

A program installálása aCD-ről az INSTALL.EXE elindításával történik, a telepítéshez kb. 1.3 MB szabad winchesterterületre van szükség. A telepítőprogram létrehoz egy programcsoportot Compact Publishing néven, amelybe három ikon kerül, az egyik magának a programnak az indítására szolgál, a többi pedig másik két Compact Publishing CD-ről ad hírt.

Az installálás után elindítva a programot, a tartalomjegyzékben találjuk magunkat. Innen, vagy a menün keresztül, vagy a három nagy kép egyikének kiválasztásával juthatunk tovább. Ha a bal szélső képen klikkelünk az egérrel, az év embereiről olvashatunk el rövid portrékat. A középső kép "alatt" találjuk a TIME 1992-es évfolyamát, a jobb oldali kép pedig bővebb portrékat "takar" olyan emberekről, mint például Churchill, Einstein vagy Hitler. És mivel egyenjogúság van, a portrék között találunk egy nőknek szentelt sorozatot is (Women felirattal).

A program kezelése szerintünk egyszerű. A menü hasonló felépítésű mint a többi Windows-os programban, ennek segítségével biztosan eligazodunk. A korszerű programokhoz hasonlóan (mint pl. a Word for Windows) itt is találunk egy ikonsort a menü alatt, amelynek használatával gyorsabban érhetünk el eredményt. Az ikonokon sajnos nincs meg az a rövid tájékoztató, ami a Word-ben olyan kényelmessé teszi a munkát. Így az a javaslatunk, hogy mindenki maga próbálja ki, melyik mit jelent (Van olyan, amelyik megnyomásával segítséget hívhatunk.) Az ikonok egy része azért elég egyértelmű.

A program File menüjében a legutóbb szemlélt témák listáját találjuk, így gyorsan visszatalálhatunk a legutóbbi témánkhoz. Tehetünk könyvjelzőt ahova tetszik, és ezek használatával ugyancsak nagy mértékben lerövidíthetjük az utunkat a kívánt pontig. A portrék olvasgatása során lehetőségünk van megjegyzéseket is fűzni (akár írásban is) a látottakhoz. A program a megjegyzéseket és a könyvjelzőket kilépéskor elmenti (ha úgy akarjuk), s így ezek a következő indításkor is rendelkezésünkre állnak.

CD-ROM of CD-ROMs

Ez a CD tulajdonképpen egy katalógus, amely különböző számítógépes rendszerek számára rendelkezésre álló CD-címeket tartalmaz. Képernyőfényképek, a dobozok fotói, sőt néhány CD esetében még egy rövid áttekintést is találhatunk. A katalógus a CD-ROM-ok gyártóinak és terjesztőinek jegyzékét is tartalmazza.

Minimum rendszerkövetelmények: 286-os PC, Windows 3.1, VGA és 2 MB RAM. A program a winchesteren nem foglal semmi helyet a program csoport file-on kívül. Ajánlatos azonban a 386-os PC és a Super VGA display, 4 MB RAM, és hangkártya. Sok CD a katalógusban multimédiás, és az ajánlotthoz hasonló rendszerrel már egész jól lehet ezeket használni. A program is használ grafikát és hangot, valamint néhány ilyen CD-ről képernyőket és audio klipeket is tartalmaz, így a legjobb, ha egy multimédiás gépet használunk.

A program installálása során a winchesteren csak a programcsoport jön létre, egyébként a teljes program és minden adata a CD-n marad.

Az indítás után kellemes muzsikaszó és egy megnyugtató kép fogad. A kép jobb alsó sarkában találjuk a menüt, amely a Windows-ban megszokottaktól csak annyiban tér el, hogy nem vízszintesen van, és hogy nem nyílnak almenük egyetlen pontból sem.

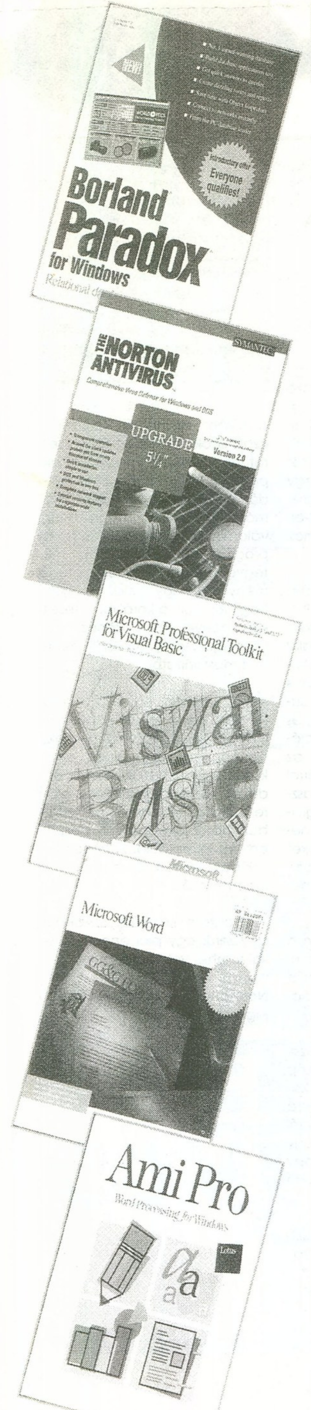
Az igazi információt tartalmazó menüpontok a CD-ROM-okról, cégekről és nevekről adnak tájékoztatást. Egy-egy ilyen pont kiválasztása lehetőséget ad arra, hogy mindjárt a nekünk tetsző dolgokat jelenítsük meg a kívánt adatokról, ráadásul csak azokról, amiket látni szeretnénk. Tehát megadhatjuk például, hogy csak a Z-vel kezdődő CD-ket akarjuk látni. Ha már korábban is megnéztünk valamit a listában, akkor a program megkérdezi, hogy mit tegyen a korábbi keresés eredményével. Így eldönthetjük, hogy elvetjük a korábbi keresés eredményét, az előzőhöz hozzácsapjuk, vagy elvesszük belőle a mostanit stb.

A CD-listában egy-egy címre klikkelve rövid leírást kapunk a CD-ről, ha van extra (képek, hanganyag stb.), akkor ezek közül kiválaszthatjuk, melyik érdekel, és lapozgathatunk előre-hátra a listában. A céglistában hasonlóképpen: a cégről egy kis információ. A nevek listájában szintén ez a módszer használható.

A program kezelése rendkívül egyszerű: egy pici angoltudással el lehet vele boldogulni.

Nos ennyit mostanra. Viszlát legközelebb.

Kedvezményes akció!



BORLAND termékek:	
dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. - 5.25"	11.040,-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-
Egyéb termékek:	
Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-
LOTUS termékek:	
Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-
MICROSOFT termékek:	
Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5"	3520,-
Golf - 3.5"/CD	5.720,-
Complete Baseball 1994 - CD	7.000,-
Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD	7.000,-
Multimedia Stravinsky - CD	7.000,-
Multimedia Mozart - CD	7.000,-
Multimedia Schubert - CD	7.000,-
Musical Instruments - CD	7.000,-
Cinemania - CD	7.000,-
Bookshelf 4.0 - CD	8.690,-
Encarta 1.0 - CD	12.100,-
Soundbits Hanna-Barbera - 3.5"	3.520,-
Soundbits MGM Movies - 3.5"	3.520,-
Soundbits Musical Istruments - 3.5"	3.520,-
Arcade 1.0 - 3.5"	3.520,-
Dinosaurs - CD	7.000,-
Art Gallery - CD	7.000,-
Ancient Lands - CD	7.000,-
Dangerous Creatures - CD	7.000,-
Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű	16.170,-
Sound System 2.0 - 3.5"	7.000,-
Creative Writer - 3.5"	5.720,-
Fine Artist - 3.5"	5.720,-
Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-
SYMANTEC termékek:	
Norton Utilities 6.01	3.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

PC ALKATRÉSZ NAGYKERESKEDÉS

Baby ház, Mini torony	4.480,-
386 DX-40 alaplap	9.880,-
486 3VLBus alaplap	9.880,-
1.44 Floppy drive	3.540,-
1.2 Floppy drive	4.890,-
210MB winchester	17.680,-
420MB winchester	24.440,-
540MB WD winchester	31.720,-
Daewoo SVGA LR mon.	26.210,-
102 g. magyar bill.	1.560,-
SONY CDU33A CD-ROM	16.850,-

Komplett konfigurációk 386DX-től a PENTIUM-ig

CREATIVE MULTIMÉDIA

SB PRO	10.600,-
SB 16VE	13.400,-
SB 16 MultiCD	17.400,-
SB 16 MultiCD ASP	21.700,-
SB AWE 32	36.500,-
Video Blaster SE	30.000,-
Video Blaster FS200	41.000,-
CD-ROM Upgrade	26.700,-
OmniCD 3x speed	52.800,-
SBS300 2x10W hangfal	11.700,-

Canon NYOMTATÓK, SZAKSZERVÍZ

ÉSZ KÉP

1065 BP., LÁZÁR U. 10.

TEL: 131-3502, 131-3503

az Operaház mögött

PIXEL in Action

1..., 2...., 3.... Nyomulááááás!!!
Tudhatjátok, hogy a Pixelben mindig történik valami?
Micsodaaa, nem? Két rossz pont.
Na mindegy most előre szólok minden cyberpunknak, SK8-esnek, és egyebeknek!
Mi jut eszetekbe a decemberről! Disznótor? Na menjetek kapálni! KA-RÁ-CSO-NY buták!
És mit kap az ember karácsonykor a dáthán kívül? Ajándékot. Jóvan!
Aki nálunk vásárolja Gravis Ultrasoundját illetve CD-ROM maghajtóját, az decemberben ajándék CD-lemezt kap. Aki együtt veszi a két cuccot, az két ingyen CD-t is szerválhat magának!
Egyébként egy csomó jó játékunk, meg mindenünk lesz az ünnepek előtt és alatt. Sz'al gyertek má, mer nagyon hiányoztok!
Asziszem már nem találkozunk (így hirdetésben), úgyhogy Kellemes Karácsonyt és Boldog Újévet kíván Mindenkinek a Pixel és szerény személyem Iggy Pop Jr.
Aszta la viszta Bébik!

Pixel Graphics Számítástechnikai Kft.
1055 Budapest, Balassi Bálint u. 9-11.
Telefon: 269-0624 Fax: 153-0627

NESSIE Kft.
1145 Budapest, XIV.
Amerikai u. 33.

Nessie

Tel: 163-6524
Tel/Fax: 252-3941

Gazdasági társaságok, egyéni vállalkozók
FIGYELEM!
Vállaljuk teljes körű könyvelését.

Szánmítógépes rendszerünkkel vállaljuk:
- főkönyvi és folyószámla vezetését,
- adóbevallásának és éves beszámolóinak elkészítését,
- bérelszámolást, a kapcsolódó bevallások és feladások elvégzését.

Adótanácsadással segítjük az Önök legoptimálisabb gazdálkodását. Időben tájékoztatjuk az új alkalmazkodó pénzügyi, számviteli és munkaügyi jogszabályokról.
Igényeik kielégítése nem csak a precíz számítógépes háttér, hanem kollégáink alapos felkészültsége és több éves gyakorlata is szolgál.

Könyvelési díj alapja a havi bruttó árbevételük
0-200 könyvelési tételig 2.5%-a
201-400 könyvelési tételig 2%-a
401 könyvelési tételtől 1.5%-a

Bérszámfelytés:
10 főig 8.000.-Ft/hó
15 főig 12.000.-Ft/hó
(Minden 5 fő után +4000.-Ft/hó)

A fenti árak példaként szerepelnek, a könyvelési díjak kialakításánál a havi bruttó árbevétel és a könyvelési tételek arányát vesszük alapul.

Továbbá szolgáltatásaink közé tartozik a teljeskörű vámügyintézés, amely az alábbiakat foglalja magába:

Vámkezelés
Vámtanácsadás
Hatóság előtti képviselet
Engedélyeztetési eljárások ügyintézése

Mondanám, hogy de jó, végre itt a tél és lehet hógolyózni meg hóembert építeni, de nem mondom, mert sem hó nincs, sem igazi tél nincs, legalábbis éppen most amikor itt gépelgetek, és különben sem akarok ilyen hülyeségeket mondani. Ki a fene hallott már olyat, hogy de jó a tél meg a hideg meg ilyenek? Brrr, még a hideg is kiráz ezekre a gondolatokra. Szerintem ha már tél, akkor inkább éljen a jó meleg szoba, a jó kis számítógépek (amiket mégiscsak ilyenkor lehet igazán megbecsülni), a jó kis játékprogramok, a jó kis semmittevés és kibámulás az ablakon meg ilyenek úgy általában. Hát ez mind szép és mind jó dolog, de most egy kicsit felfüggesztem a semmittevést meg az ablakon kibámulást egy levrov megírása erejéig, mert úgy látszik csak a pocsolyák meg a tavak fagynak be a hidegben, de azok a frányа tollak nem, így aztán valaki mindig arra vetemedik, hogy levelet ír a GURU-nak. Egyébként is már tök sötét van kint, úgyhogy nincs is mit nézni, és akkor már inkább jöjjön a monitor meg azok a jó kis levelek.

Mindenféle gamékról

Helló mélyen tisztelt Sir Gróf Lord Dr. Brazil úr! Nagyon tetszett az utóbbi számban Lily Theme Park leírása, bár hiányoltuk belőle az örök pénz kódját: LOTSUMOFHUREMUFRCKUFRCPOIMONEY. Ezeket a billentyűket egyszerre kell lenyomni. Tudjuk, hogy hihetetlennek tűnik, de igaz. Ehhez hat klaviatúrára és öt barátunk segítségére volt szükség, hogy megcsináljuk, de végül a tizedik próbálkozásra sikerült egyszerre lenyomni a billentyűket! Kellemes szórakozást! De most evezzünk más vizekre. A Mortal Kombat 3-ról szeretnénk beszélni. Ugyanis hat új fergeteges karakter van benne, és egynek (Wahan Hoo-nak) a kivégzésére nem jöttünk még rá. Ha el tudnátok küldeni, egy életre lekötelеznétek. Na mindegy. Tie Fighter leírás miért nem volt? Ha nincs meg nektek (most komolyan) oda tudnám adni nektek. Ha esetleg netalántán oda tudnátok adni a Dark Legionst, akkor egy külön könyvet írnánk rólatok, amiben csak dicsérnénk titeket. Egyébként nagyon örülünk, hogy leközlitek a Hardware igényeit is a programoknak. Még beküldjük a Gremlin játékra a megoldásokat: (...) Tök jó az újság új design-ja, és tökre (de nagyon) örülnénk, ha levelünket beraknátok a levelezésbe. 2022 szept. 41-én. (Füredi Gábor és Werly Zoltán, Budapest)

Először jól megijesztettetek azzal a dátummal ott a levél végén, de aztán igen hamar meggyőztem magam róla, hogy csak vicc, és nem én késtem ilyen sokat a levrov leadásával. Ez azért már erős túlzás lett volna, bár ha jobban belegondolok... Na hagyjuk. Valami olyasmit vettem ki a levelekből, hogy ti eléggé szerettek játszani. Hát ez jó. Az meg nagyon jó, hogy olyan remek dolgokat írtok, mint a Theme Park örök pénz kódját. Én mondjuk nem játszok vele, túl sok időmet rabolná el, bár az nagyon tetszik amikor olyan jól hánynak benne a kis fickók. Gondoltam is magamban, hogy ha már ilyen jól összejött ez a kis örökpénz, akkor építek én is egy kis parkocskát, de sajnos nem fértünk oda kilencen a PC köré amikor megpróbáltuk lenyomni a betűket. Azért voltunk kilencen, mert még nem vagyunk olyan ügyesek az egyszerre történő billentyűnyomogatásban, de úgy látszik már soha nem is leszünk. Hehehe, na ez legalább olyan rossz poén volt, mint az örökéletkódotok. Na jó, akkor evezzünk tényleg más vizekre. Szóval gondotok van a Mortal akárhánnyal? Ezt sosem fogom megérteni, mit kell ezen ennyit nyűglődni. Szerintem ha nem jut eszedbe semmi jó kivégzési mód vagy végképp nem sikerül, akkor elő kell kapni egy jó kis géppisztolyt, az szokott segíteni. Poénosabb kivitelű játékosoknak láncfűrészt javasolok, az már a Doomban is igen jól bevált élvezetes eszköz. Ezeknél jobbat így hirtelen nem is igazán tudnék javasolni. Na nézzük mi is van még. Aha: Tie Fighter meg Dark Legions meg könyv rólunk. Az elsőről: volt Tie Fighter leírás, a másodikról: szerintem nincs szükség olyan több ezer oldalas könyvre, amiben csak azt olvashatjuk, hogy de jók meg szépek meg kedvesek is vagyunk. Ezt amúgy is mindenki tudja, meg azt is, hogy ez nem igaz. Persze azt sem árt tudni, hogy igaz vagy nem igaz, de mégis csak azt szeretem hallani, hogy milyen jó és kedves és satöbbi vagyok, illetve vagyunk, ellenkező esetben jön ugye a géppisztoly meg a láncfűrész. Rettentő veszélyes vagyok.

Probléma+megoldás

Tisztelt Brazil! 1. Nagyon jó az újság, sok olyan rovat van benne ami+ (sport segít) (Ezt most nem értem itt kristálytisztán. Brazil) egy számítógépes újságban, de hiányzik egy 1.44-es disk, amin egy game, egy kicsi de hasznos Windows program (pl. icon készítő, kis naptár). És egy másik program ami mindig más lesz. Probléma: PC-seknek jó és az Amiga, Sega, Nintendo-soknak pedig rossz. Drágább lesz az újság. Megoldás: Az újság címoldalára van írva: PC GURU. Adjátok külön pl: az újságos egy átlátszó fóliába adja a floppyt és plusz pénzt kell fizetni. 2. Hogy lehet a Winword 6.0-ásba levelet címezni? Mert nekem eléggé összevissza nyomtatta ki a nyomtatóm: ha egy A4-es lapot fektetve teszek be, arról is kilóg. 3. Milyen a Windows 4.0-ás (a Chichago)? 4. Légyszíves és rakj bele a levrovba. 5. Mindezekért legépelek egy izgalmas kitalált történetet (nem megvesztegetésből) amit én írtam (régen házi f. volt a suliban pedig még csak ált. isk. ötödikes vagyok). Éjfél van. Nincs itthon senki rajtam kívül. Krimit nézek de rossz az előérzetem. Kikapcsolom a tévét és a körülöttem lévő hangokra figyelek. Hallom az óra ketyegését, a kutyák távoli ugatását, a függöny suhogását és a baglyok huhogását. Egyszer csak az ajtó nyikorogni kezd, a parketta pedig recsegni. Egy revolver és egy nagy szem csillan meg a sötétben. Lassan kirajzolódik az egyszemű tolvaj alakja. Én meg se rezdülök, ezért nem vesz észre azzal a nagy szemével. Lassan körüljárja a szobát. Belenéz a fiókokba, és kinyitja a szekrényt. Ideges vagyok, folyik rólam az izzadtság és reszket a kezem. A sötét alak egyre csak közeledik felém. Már szinte érzem a lélegzetét. Mikor akaratom ellenére hirtelen felállok, és hatalmasan felnevetek. Erre a betörő összeesik. Én pedig megkönnyebbülten kiveszem a számból a vámpírprotkót, és hívom a rendőrséget. 6. Köszi! Köszi! Köszi! Köszi! (...) 7. Ennyi Köszi! elég? 8. Szia! (Pálinkás Endre, Budapest)

Na még most is borsódzik a hátam ettől a rémmesétől, de azért beraktam ide, hagy örüljenek neki mások is. Ettől aztán jól elfogyott itt a hely, ezért gyors és igen tömör válaszokat próbálok idenyomogatni, méghozzá szép sorrendben, nehogy összezavarodjak. Szóval: 1. Hát ahogy elképzelek egy újságosnénit ahogy ott bíbelődik egy adag lemezzel és guberálja neked úgy külön... Persze ez csak abban az esetben lehetséges, ha egyáltalán eljut a tudatáig, hogy mit is kérsz tőle. Sokszor még azt az újságot sem adják oda elsőre amit kérek, ezekután szerinted hogyan fog rád nézni amikor "Kérekegygurulemeztamikülönkaphatóehhezaszámhoz" felkiáltással megtámadod? Különben sem túl jó ötlet így terjeszteni a lemezeket, mert vagy minden újságpéldányhoz jár, vagy egyikhez sem, de külön-külön vagy megveszem vagy nem veszem alapon nem egy jó módszer, sőt rossz. Nekem előre lenne rá egy fogadásom, hogy nem is érné meg a dolog. Az más kérdés, hogy jelen pillanatban a sokszorosítást sem biztos, hogy meg tudnánk oldani (de ezt azért nem kell elhinni, hiszen remek kis találékony társaság vagyunk mi). Egyelőre felejtsük ezt most el. 2. Na ez az, amiről halványzöld fogalmam sincsen. Szerintem ha kézzel címzed meg a leveled, akkor kicsit gyorsabban célhoz érsz. 3. Hogy milyen a Windows 4.0 ami manapság Windows '95 névre hallgat? Hmmm... Hát, amit én láttam belőle, valamint amit tudok róla, az egy szóval jellemezhető: szörnyű. Persze elfogult vagyok: nem szeretem a marketingesek által szuperjónak és világmegváltónak kikiáltott szemfényvesztéseket. De ez egy más téma. No azt hiszem meg is lennék, a többi napirendi pont már nem kíván különösebben hosszú válaszolgatást, annál is inkább, mert nincs mire válaszolni rájuk.

Mellesleg már semmi másra sincs mit válaszolni, legalábbis itt, mert ennek az egy oldalnak kb. néhány sor múlva teljesen vége lesz, és mint köztudott jelenleg csak egy oldal levelezés van a PC GURU-ban, aminek a végén azt szoktam leírni, hogy viszlát vagy ilyesmi. Most is maradok ennél az ósdi megkövesedett szokásomnál, úgyhogy mára ennyit, viszlát vagy ilyesmi a következő hónapban.

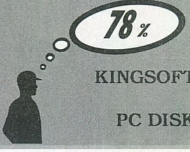
Brazil

MAD NEWS

MAD NEWS TIPPEK

Egy nagy csokor tipp ehhez a kiváló játékhoz.

Hardware igény:
386SX, 2 MB RAM, VGA,
18 MB HD, DOS 5.0



KINGSOFT

PC DISK

Az előző PC-GURU-ban olvashattatok egy leírást erről a programról, amelynek a segítségével el tudjátok kezdeni a sajtó-birodalmatok kiépítését. Az igazat megvallva ez nekem sem igen ment mindaddig, míg egy jó tipphalmazra nem leltem, amit most megosztok veletek.

Az első lépés, amit megteszünk, mindig a sebesség Speed1 fokozatra állítása legyen. Csak így tudjuk kényelmesen végrehajtani napi teendőinket. Az irodánkban, a térképen vizsgáljuk meg, hogy hol fekszik a kiinduló városunk! Ha valami peremterületet kapnánk kiindulópontnak, akkor már kezdhetjük is elölről a játékot. Egy középső helyzetű város, a közelben 2-3 200.000 lakosú várossal jó alapot nyújt nagyra törő terveinkhez. Igen kedvező, ha olcsón ki tudunk építeni néhány teherautós terjesztési útvonalat. Ha az előzőeknek megfelelően egy kedvező kiindulási helyet találtunk, akkor először a történeteket árusító helységbe vezessen. Ezeknek csak addig van jelentősége, míg az embernek csak a legolcsóbb hírügynökség felbérlésére van pénze. Maximum 12.000 dollárért vegyünk történetet, lehetőleg olyat, amelyikhez képet is adnak. A történetet a címlapra kell rakni, csak ott fejt ki érdemi hatást. Ha nem találunk az ízlésünknek és pénztárcánknak megfelelő történetet, ne keseredjünk el - majd este veszünk valami friss hírt a hírügynökségben, és azt tesszük a címlapra. A történetnek pótló szerepe is lehet, mert nem mindig érkezik elég hír. Ezek után a kommentárszobába kell menjünk. Ha van kommentár, akkor maximum hármat vásároljunk belőle. A PR-szobában minden reklám-szerződést vállaljunk el, amelyek nem követelnek meg 10.000 darab feletti példányszámot. Egy ekkora példányszámot a második újsággal már el kell érjünk, amivel teljesíteni tudjuk kötelezettségeinket. Még szükségünk van egy olcsó rendszeres rovatra. Ha nem volt kommentár, akkor ajánlatos akár kettőt is venni. A képregények, fotószériák és receptek általában ugyanazok. Ezek után menjünk az irodánkba. A címlapra a Mad News logo mellé tegyük Bea vezércikkét, ezáltal nő az eladott példányszám. Ez alá helyezzük a story-t vagy a még megvásárolandó hírt (ezt csak később tudjuk berakni, ha igazán friss hírt akarunk). A következő oldalakra elegendő egy-egy cikk, mert az ellenfeleink sem képesek még ekkor jobb lapot csinálni. A megadott módon meg tudunk tölteni 3-4 oldalt. Egy újság értékelésénél fontos szempont, hogy minél több oldalon legyen valami. Az első napokban az olvasók még tolerálnak 2 üres oldalt, később természetesen már nem. A kommentárokkal takarékoskodjunk (több nap, mint kolbász!). Ezeknél ugyanis nem számít az aktualitás. A még üres oldalakra nyugodtan rakhatunk reklámot. A tiszta reklám-oldalt kerüljük, mert a reklámok nem növelik a példányszámot! Ha az eddig leírtakkal kész vagyunk, akkor átkapcsolhatunk a Speed3 fokozatba, hogy a következő teendőig tartó várakozási időt lecsökkentsük. Ne felejtsünk el visszakapcsolni utána slow motion-be! Kicsivel fél 11 előtt legyünk a hír-szobában, és vásároljunk 1, 2 vagy akár 3 hírt az 1-es hírmasinából. Ezeket gyorsan kell majd a címoldalra szerkesszük, mivel 11 órakor megy a címlap a nyomdába. A leghatásosabb, ha a címlapon található összes cikket a legnagyobb betűtípussal írjuk, de minimum a közepes mérettűvel (hogy mindenki jó messziről észrevegye). A legjobb, ha két hír kerül a címlapra a legnagyobb betűkkel és a legrövidebb sorfajtával. A hozzájuk tartozó szöveget a 5. és 6. oldalra is tehetjük. Ha egy hírhez kép is tartozik, akkor azt egyedül is címlapra rakhatjuk. A fotók igen pozitívan hatnak a példányszámra. A lényeg a címlapon tehát a lehető legnagyobb figyelemfelkeltés: minél nagyobb betűkkel, minél hosszabban és lehetőleg fotóval együtt rakjuk fel a híreket. A címlapon a fenn említetteken kívül más cikknek nincs számottevő hatása a pédányszámra. Az eddig leírt minta alapján kell a következő napokban is elkészítsük újságunkat. Ha minden felsorolt dolgot megcsináltunk, akkor a 0. nap után 20.000 és 30.000 közötti pénzösszegnek kell a számlánkon lennie. Ennyi pénznek mindig kell minimum lenni a számlán. Minden este az érdemi munka elvégzése után érdemes elmenni a bajkeverő japánok szobájába, és a nap végéig ott maradni. A maradék pénzzel így ha kell, le tudjuk fizetni a japánokat, hogy ne a mi szobánkat használják a következő napon, és megakadályozhatjuk a többiek lefizetési kísérleteit. A nap vége előtt mindenképpen kapcsoljunk Speed1-es sebességfokozatra, hogy másnap ne szálljon el gyorsan az időnk.

Az első nap: Vegyünk fel a főnöktől újabb kölcsönt, úgy hogy legalább 60.000-ünk legyen. Ha van rá mód, akkor 30.000-ért vásároljunk egy új teherautós terjesztési útvonalat. Csak akkor kifizetődő, ha a megcélzott városban jóval több, mint 100.000 lakos él. Ha nincs ilyen olcsó terjesztési lehetőség, akkor ha van kb. 90.000 dollárunk, vásárolhatunk 60.000-ért egy útvonalat. Az első tíz napban a terjesztési hálózat bővítése a leghatékonyabb módszer, mellyel a példányszámunkat növelhetjük. Az újság színvonalát most még nem olyan fontos javítanunk.

Második nap: Ha a példányszám eléri legalább a 10.000-t, akkor vásárolhatunk egy vagy két olcsó szériát, így a címlappal együtt 4-5 oldal meg lesz töltve anyaggal. Ha a nap kezdetén több mint 80.000 dollár áll a rendelkezésünkre, akkor megvásárolhatjuk a 4-es számú hírügynökséget. Ha az első terjesztési hálózat kisebb volt mint 250.000, akkor egy 2. útvonalat kell nyitnunk.

Harmadik nap: Legkésőbb ezen a napon meg kell vásárolni a 4-es számú hírügynökséget. Ezáltal sokkal nagyobb és frissebb lesz a hírválaszték. A megvásárolandó 2-3 híren ne akarjunk spórolni, darabja legalább 4-5.000-be kerüljön, de maradjon meg a nap végére a fentebb említett kb. 20.000 dollár. Lehetőleg csak 20:00 óra utáni híreket vegyünk. A legkésőbbi hírek 22:40 körül érkeznek. Ezeket már csak azok tudják a címlapra tenni, akik az egerüket igen gyorsan kezelik, hiszen 23:00-kor már nyomdába megy a címoldal. Legkésőbb ettől a naptól kezdve nem lesz érdemes story-kat venni, csak híreket.

Negyedik nap: Vegyünk egy rejtvény-, és egy sport-rovatot. Időjárás előrejelzést csak akkor érdemes venni, ha van elég pénzünk arra, hogy megfizessük a műhold árát is.

Egyebek:

- Mikor legalább 350.000 dollárunk van, és néhány terjesztési útvonalat is vettünk már, akkor érdemes a nyomdában a következő példányszám-fokozatot kiválasztani
- 900.000 dollár vagyon esetén megnyithatjuk első légi terjesztési útvonalunkat. Ha ez működésbe lép, akkor ugrásszerűen megnő az eladott példányok száma.
- Ha 4-5 szárazföldi és legalább 2 légi terjesztési útvonalunk van, valamint legalább 900.000 dollárunk, akkor célszerű a legnagyobb nyomdai fokozatot kiválasztani. Ekkor már nem-igen kell törődjünk a kommentárokkal. Dinamikusan kell fejlesszük a terjesztési hálózatunkat, így ugrásszerűen növelhető a példányszám. Így ellensúlyozható a többnyire gyengébb Image-értékünk.
- Nagyon fontosak a jól fizető reklám-szerződések. Az első 10 napban ezek talán a legfontosabb bevételi források.
- Az exkluzív-hírek csak akkor aktuálisak, ha már milliomosok vagyunk.
- A rádió- és tv-reklámoknak csak akkor van értelme, ha egyúttal új terjesztési utat is nyitunk. Ha elég nagy az előnyünk példányszámban a többiekkel szemben, akkor megspórolhatjuk magunknak ezeket a drága dolgokat; a kimenetelük úgyis kétes.
- Ha van már kb. 2 millió dollárunk, akkor elkezdhetünk figyelni arra, hogy az újságunk minél jobban megfeleljen az olvasóink ízlésének.

Végül a legideálisabb (csúcs)újságban a következők vannak:

Címlap: Exkluzív jelentés fotóval
Második oldal: 2 kommentár, 1 képregény, esetleg még beszámoló szövege
Harmadik oldal: 1 képregény, 2 recept, 1 rejtvény
Negyedik oldal: 3 sport, időjárás
Ötödik oldal: 2 Meztelen fotó, 2 rejtvény
Hatodik oldal: 4 hír

Ennyit szerettem volna hozzátenni még a leíráshoz. Szerintem így már nem jelenthet gondot, hogy rengeteg új sajtómágnás szülessen legalább számítógépen.

Charlie

CYCLEMANIA

Íme egy príma motorszimulátor Megarace stílusban. A száguldás megunhatatlan, pláne ha egy ilyen príma grafikájú és hangulatú játékban lehet biztonságosan tenni ezt.

Hardware igény:
386DX/33, 4 MB RAM
1,5 MB HD, CD-ROM

79%

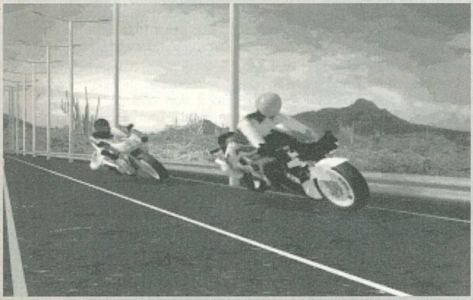
ACCOLADE

PC CD-ROM

CYCLEMANIA

Az ACCOLADE újabb programmal örvendeztette meg a szimulátor programok rajongóit. A CYCLEMANIA az első motoros szimulátor CD-re.
Aki szerette az eddigi ACCOLADE szimulátorokat, annak ezúttal sem lehet oka panaszra. A cég ismét kitett magáért és újra alkotott egy olyan progit, amivel hónapokig el lehet játszani, anélkül, hogy megunnánk.
Sikerült újítaniuk is valamit, ami abban áll, hogy versenyzőnket magunk előtt látjuk. Ez abból a szempontból is jó, hogy így látjuk, ha előzni akar az egyik vetélytársunk, és ekkor le lehet szorítani, amiért még plusz bonust is kapunk. A másik új dolog, hogy a verseny nem egy unalmas versenypályán zajlik, hanem igazi aszfalt utakon (pl.: a hegyekben, a sivatagban...). Így mindjárt egy sajátos hangulata van a játéknak, mivel néha egy szarvas szalad át az úton, néha egy teherautó kullog előttünk, esetleg egy piros sportkocsi jön a szembelevő sávban vagy olajfolt az út közepén nehezíti az irányítást. Persze a környezetre sem lehet semmi panaszunk a digi hátteреket látva.
A játékot betöltve a főmenüben találjuk magunkat. Itt a következők közül választhatunk: QUICK RACE, ONE RACE, CHAMPIONSHIP, LOAD GAME, DEMO, OPTIONS, HELP, EXIT.

A **QUICK RACE** opciót választva rögtön a játék kellős közepében találjuk magunkat, azaz rögtön indulhatunk is motorunkkal. Hogy itt milyen motorral, melyik pályán stb. menjünk, azt az options opció alatt lehet beállítani.



ONE RACE: Itt már komolyabb beállításokat végezhetünk a verseny megkezdése előtt. Kiválaszthatjuk, hogy milyen motorral akarunk menni, melyik pályán (a négy közül), mindemellett még felszerelhetjük járgányunkat extrákkal (persze csak akkor, ha van pénzünk) és megadhatjuk a nevünket.
A **RACE TYPE** opció alatt pedig beállíthatjuk: a körök számát, a kezdő pozíciót, a verseny jellegét (részt vehetünk barátságos versenyen is, de indulhatunk igazi agresszív lökdösődős versenyen is); ha már nagyon tudunk, akkor növelhetjük ellenfeleink ügyességét (OPPONENT LEVEL) az egészen kezdőtől a profig, beállíthatjuk az irányítási szintet is.
A **CHAMPIONSHIP** címszó gondolom mindenki számára ismerős, csak abban különbözik a ONE RACE-től, hogy nem állíthatjuk be melyik pályát választjuk, mert az összesen végig kell küzdenünk magunkat a kupa megnyeréséért. A Forma 1-hez hasonlóan itt is pontokat kapunk az egyes pályák után, attól függően, hogy hányadikok lettünk. Ha a negyedik pálya utáni pontösszesítésben is mi vezetjük a listát, akkor elkönyvelhetjük a teljes sikert (persze csak ha a legnehezebb fokozaton mentünk).
Pénzt úgy szerezhetünk, ha minél jobb helyezést érünk el a versenyeken. Ha több körös versenyt megyünk, minden kör végén kapunk bonust, azaz pénzt.
Aki már nagyon profi, az a G gomb segítségével átválthat manuális sebességváltásra. A Z-vel lehet felfelé, az X-szel pedig lefelé váltani. Bármikor, vezetés közben is átválthatunk automata váltóról manuálisra, csak arra vigyázzunk, hogyha a verseny kezdetekor már manualon vagyunk, akkor az S gomb segítségével még be is kell kapcsolnunk a motorjainkat. Verseny közben átkapcsolhatunk az M gombbal a térkép üzemmódba, amikoris középen látjuk magunkat SVGA felbontásban, és a kép alatt (esetleg körülötte) pedig az éppen aktuális pályának a térképét.
Szót kell még ejtenem azokról a csodálatos filmjeletekről, amelyeket akkor láthatunk, amikor sikerül egy nagyot zanyálnunk járgányunkkal. Ezek a bejátszások az igazi motorversenyeken

megtörtént óriási bukásokat mutatja be. Ezeket a bejátszásokat megtekinthetjük a pályaválasztásnál is. A fölfelé, lefelé nyilakkal ugrálhatunk a bejátszások között. Ha nem szeretnénk, hogy a versenyünk ilyen jelenetek miatt megszakadjon, akkor az OPTIONS menu VISUAL FX címszója alatt kikapcsolhatjuk, vagy a verseny alatt az F gomb segítségével.
A programot mindenkinek ajánlom, még annak is aki nincs annyira oda az ilyenfajta játékokért, mert szerintem mindenki talál benne magának olyan részeket ami a kedvére való lehet. Aki a motorok adataira kíváncsi az sem fog csalódni, mert ha kiválasztunk egyet a hat járgány közül, akkor mindenfajta információt megkapunk róla. A grafikára sem lehet panasza senkinek, mert a digi háttérre a Ray Track grafika azért nem rossz.

Made by Thomas

folytatás a 13. oldalról

tásra kivégezhetjük vele.

- Ha sikerül valamilyen új szerkentyűre szert tennünk, érdemes rögtön alaposabban megvizsgálni az egyik MFD "Items" opciójával. Sokszor egy újabb verziónál új paramétereket is be lehet állítani.
- Jegyzeteljünk szorgalmasan a térképre, ez a későbbiekben nagyon hasznos lehet.
- A cybertérből amint lehet lépjünk ki, nehogy időlevonás történjen. Van olyan hálózat, ahol három-négy percig is eltart amíg eljutunk a végére...
- A logokat és egyéb üzeneteket szorgalmasan olvasgassuk, az összes szükséges információt innen tudhatjuk meg!
- A poroltónak és a telefonnak semmi jelentősége sincs a játékban, így felesleges őket magunkkal cipelni annál is inkább, mivel a "General" lista -ellenben a "Main" listával- betelhet.
- A robotok és egyéb élőlények többnyire újrateremtődnek, így az olyan szinteken is nagyon kell figyelni, amit egyébként már kipucoltunk!
- A nyolcadik és a kilencedik szinten nincs gyógyágy és felélesztőkamra!

Feladataink dióhéjban

Hamar kiderül, hogy SHODAN, az öntudatra ébredt mesterséges intelligencia kiirtotta a bázis összes (vagy mégsem?) lakóját, és most ugyanezt szándékozik az emberiség fennmaradó részével is tenni. Tervei szerint az állomás bányászlézerét a Föld nagyvárosainak elpusztítására akarja felhasználni, majd a kipusztított bolygót saját teremtményeivel, azaz mutánsokkal és cyborgokkal fogja benépesíteni. Kezdetben annyi előnyünk van, hogy SHODAN nem tud rólunk, mivel a hat hónapot, mialatt a hatalomátvétel történt, átaludtunk. A Rebeccától -aki egyébként a TriOptimum Corp. Anti-Terrorista csoportjának konzultánsa- kapott értesülések szerint keressük fel Dr. D'Archy irodáját, ahol megtudhatjuk, hogy a lézert úgy lenne legcélszerűbb elpusztítani, ha előbb bekapcsoljuk az állomás pajzsát, majd maximális teljesítményen elsütjük a lézert. Ekkor majd a sugár visszapattan, és az alkalmi fegyver saját magát fogja elpusztítani.

A pajzsgenerátor a reaktor szinten van, a bekapcsolásához mindössze egy izotópot kell odaszállítanunk a második szinten lévő kutatólaborból. Úgyszintén meg kell szereznünk az

"Overdrive" kódot, hogy a lézert maximális erősségre tudjuk állítani. Ezt a második szinten a könyvtárban találhatjuk meg, míg a kapcsolót, amit a kóddal aktiválni tudunk, a reaktor szinten, nem messze magától a reaktortól. Miután mindent elrendeztünk, nem marad más hátra, mint meghúzni az elsütőgombot (szintén a második szinten) és megcsodálni a lézer pusztulását. SHODAN nagyon mérges lesz, de közli, hogy nem gond, mert az ő csodálatos vírusai -no meg persze az azokat hordozó mutánsok- hamarosan úgy is a Földre kerülnek, és elvégzik azt, amit a lézernek nem sikerült. A mutánsokat a hatodik szinten lévő úgynevezett "grove"-okban (eredetileg pihenés céljára kialakított mesterséges kertekben) tenyészti barátunk.

Hamarosan azt is megtudjuk, hogy pontosan a "Beta-Grove" a számunkra kiemelkedő fontosságú, ebben van ugyanis a legveszélyesebb vírus. A feladat tehát kilőni a veszélyessé vált tenyészetet a világűrbe. Egy "grove"-ot úgy tudunk kilőni, ha minden egyes "grove"-ban bekapcsoljuk a "Jetisson control"-t, a kilövendő "grove" bejáratánál is bekapcsoljuk a "Jetisson control"-t, majd a "Main Jetisson Switch" segítségével végrehajtjuk a kilövést. Ez eddig rendben is lenne, sajnos azonban néhány apróbb probléma fel fog merülni a megvalósítás közben. Az első Mr. Edward Diego személye, ki időközben átment cyborgba és pont a központi kilövő kapcsoló mellett lakik. Ez bizony komoly pech, mert ő az első igazán veszélyes ellenfelünk. Miután mégis sikerült jobblétre szenderíteni (legalábbis egyelőre), büszkén meghúzhatjuk a kart, hogy kilőjük a vírusos "grove"-ot. Itt jön be a képbe a másik probléma, a rendszer ugyanis mikor mondaná fel a szolgálatot, ha nem most, így természetesen hiába húzogatjuk a kart, nem történik semmi. Vissza kell térnünk a harmadik szintre (Maintenance), ahol az irodában találunk egy automatikus jelentést a hibáról.

Ezután a négy szervízfolyosón végighaladva meg kell keresni a hibás relét (Relay), majd az "Interface Demodulator" segítségével megjavítani azt. Ezután ha visszatérünk a főkapcsolóhoz már semmi sem állíthat meg bennünket, hogy kilőjük a vírustenyészetet. SHODAN még idegesebb lesz, de nagyon találékony, úgyhogy most azt vette a fejébe, hogy letölti magát a Föld computer hálózatába. Csak egy módon tudjuk ezt megakadályozni, ha elpusztítjuk a bázis központi antennáit (szám szerint 4 darabot a 7. szinten). A legalkalmasabb eszköz erre a negyedik (Storage) szinten található plasztikbomba. SHODAN rendkívül ingerülten reagál legújabb tervének megakadályozására, és minden erejével ránk kezd vadászni. Itt az ideje, hogy magunkkal is törődjünk, és elmeneküljünk. Előbb azonban levegőbe kéne röpíteni az egész kócerájt, nehogy leleményes barátunk valami új ötlettel rukkolhasson elő! Mindössze a reaktort kell felhevítenünk, a többi már megy magától. SHODAN azonban elrejtette az önmegsemmisítő kódot, de az egyik technikustól (azaz "log"-ból) megtudhatjuk, hogy azokon a helyeken ahol computer node-ok voltak (mert ugye időközben már mindet szépen kiirtottuk) a falon van egy szám, ami egy hatjegyű kombináció egyik számjegye. Miután megvan mind a hat szám, a kódot elég könnyen kitalálhatjuk, és bepötyögés után már önmegsemmisítésre is kapcsoltuk a reaktort. Futás az ötös szinten lévő mentőkabinokhoz, és már szinte meg is menekültünk, amikor kedves ismerősünk megakadályozza a kilövést, mondván, hogy talán mégsem kéne őt most magára hagynunk. Nincs más megoldás, maradnunk kell. A nyolcadik szinten össze kell szednünk az irányító központ védelmi rendszerének megzavarására szolgáló chipset-et, amit aztán a kilencedik szinten el is kell helyeznünk a megfelelő számítógépben. Az elit cyborgok legyőzése után hamarosan a SHODAN budoárjához vezető "cyberjack"-et is megtaláljuk, innen pedig már csak az utolsó csata van hátra... Ennyi.

Tudom, ez így nagyon tömör volt, de erről a programról akár háromszor ennyit is lehetett volna írni. A Looking Glass Technologies legújabb alkotása mindent egybevéve méltó utódja az Ultima Underworld sorozatnak, habár a rejtvények lehettek volna egy picit bonyolultabbak is, és azt a fránya nehézségi szint állítást se kellett volna belerakni a játékba. Mindezek ellenére mindenkinek őszintén tudom ajánlani a programot, akinek csak egy picit is szimpatikus cyberpunk világ.

Del

COLONIZATION

Az év egyik legnagyszerűbb stratégiai játéka, melyben újraírhatod a történelmet, felfedezheted az Újvilágot. Könnyen kezelhető, remekül megalkotott program, ne hagyd ki!

Hardware igény:
386/16 MHz, 1 MB RAM, 5 MB HD, VGA, MS-DOS 3.3

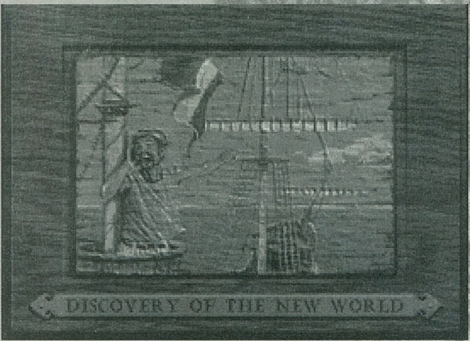
91 %

MICROPROSE

PC DISK

COLONIZATION

1492. augusztus 3. Egy nap a múltból, egy olyan nap, amelyen egy ember elindul, hogy felfedezze az Újvilágot... Ma már történelem, de akkor és ott, egy nagyszerű kaland kezdete volt ez. Most a MicroProse és Sid Meier jóvoltából magad is aktív részese lehetsz a Gyarmatosítás minden örömének és gondjának, a csodálatos, de ugyanakkor veszélyekkel teli ismeretlen birodalom felfedezésének!



Elöljáróban csak annyit, hogy a program nagyon jó. Azok akik szerették a Civilizationt, ezt is szeretni fogják. Akik nem játszottak a nagy elődded, de kedvelik a stratégiai és/vagy a némi kis szellemi erőfeszítést is igénylő játékokat, azok is pillantsanak bele, megéri. A Colonization szinte abbahagyhatatlan. Ha egy kicsit belejössz, tapasztalod majd, hogy néhány órás játékszünet után súlyos elvonási tünetek jelennek meg közérzetedben, amit nem enyhíthet semmi más csak a Colonization! Akik játszottak a Civilization-nel, azok próbálják meg felfedezni maguk a programot, mert nagyon sok dolog ismerős lesz, csak egy picit szebb az egész (nem mintha olyan fontos lenne a csiszolt grafika, de azért nem árt). Talán amit a honatyákról fogok írni, azt nézzétek meg, hasznos lehet...

A KEZDETEK.

Egy új világ meghódítása nem is olyan egyszerű, mint amilyennek látszik. A felfedezett földrész természeti adottságainak kiaknázása, baráti kapcsolat kialakítása őslakosokkal, jövedelmező kereskedelmi hálózat kiépítése, felkészülés a nagy háborúra, ... és egyáltalán maga az életben maradás sem kis feladat! Unatkozni nem fogsz, de nem is ezért vetted meg a programot ugyebár?!

Kezdéskor választhatsz, hogy egy új, a gép által kreált világban, az "eredeti" Amerikában vagy esetleg egy általad választott paraméterek szerint megtervezett területen akarsz játszani. Az utóbbi esetben a földrészek nagyságát, elhelyezkedését és az időjárást állíthatod be kedved szerint. Ezután válassz tudásodnak és bátorságodnak megfelelő nehézségi szintet. A nemzetiség megjelölése alaposabb megfontolást igényel, mert más és más előnyökhöz juthatsz evvel a döntéssel. A taktikádtól függ, mit tartasz fontosabbnak: a nagyobb arányú bevándorlást (angol), a békés együttélést az őslakókkal (francia), az indián falvak hatékonyabb rombolását (spanyol) vagy a stabilabb hátteret és kereskedelmet (holland).

Miután mindent beállítottál kedvedre és beírtad nevedet a nagy hódítók közé, kezdődhet a játék!

A CÉL

A játék célja egy erős, biztosan felépített, jól működő társadalmi rendszer kiépítése, mely lehetőleg minél előbb megáll a saját lábán és képes arra, hogy kivívja függetlenségét az anyaországgal szemben! A program a függetlenségi háború után vagy az Úr 1800. évében kiértékeli teljesítményedet. Természetesen játszhatsz tovább is vagy kezdheted újra egy nagyobb százalékarány teljesítéséért. Az elért pontszám sok tényezőből áll össze; hány tagú a kolónia és milyen emberekből áll (büntetett előéletűek, nincstelenek, szakképzett és szakképzetlen bevándorlók), a hozzád csatlakozott honatyák száma, a rendelkezésedre álló pénzösszeg, az elpusztított bennszülöttek száma stb. Ne ölj mindenáron, mert mínusz pont is van ám, ez nem a Doom! Ezen kívül az sem mindegy, hogy mikor vívod ki a függetlenséged, minél előbb, annál jobb! Erről részletesebben majd később (ha lesz hely).

AZ ÚJ VILÁG MEGHÓDÍTÁSA

Mindössze egy hajóval indulsz a

nagy útra és nehéz fokozatban kezdéskor egy filléred sem lesz. Az első kolóniát célszerű olyan területen alapítani, mely környékén (a szomszédos területeken) van valami bónusz stuff. Ezt különféle grafika jelzi a terepen, bár olykor nem is látszik csak pl. az erdő kiirtása után. Vannak többek között spéci ásványi lelőhelyek, halban gazdagabb vizek, ezüstbányák, sok állatot rejtő területek (szőrmevadászat!). Két dologra figyelj oda, mindig legyen hely élelmiszertermelésre és találj erdőgazdálkodásra alkalmas területet! Van egy kikötés is: nem telepedhetsz le a hegyekben. Az első "városod" legyen a tengerparton, a többinél ez már nem létfontosságú. Még egy jó tanács, lehetőleg ne közvetlenül egy indián falu szomszédságát válaszd. Ki tudja miért, nem szeretik ha a szájukba lóg a lábad. A kiszemelt helyen telepedj le! Minden városnak van egy "alaptermelése", ami egy kis adag élelmiszert és még valami egyéb nyersanyagot szolgáltat. A többi már rajtad múlik. Egyszerű, el kell érned, hogy a város fejlődjön, jó áron értékesíthető árut termeljen, ellássa a lakosait élelemmel, idővel biztosítson lehetőséget tanulásra, imádkozásra és megfelelően védett legyen a külső támadásokkal szemben. Ennyi. Hogy hogyan? Az egy hosszabb lélegzetű dolog lesz, remélem ráérsz, mert ezt itt most mind megtalálod, ha van türelmed végigolvasni!

MENÜK

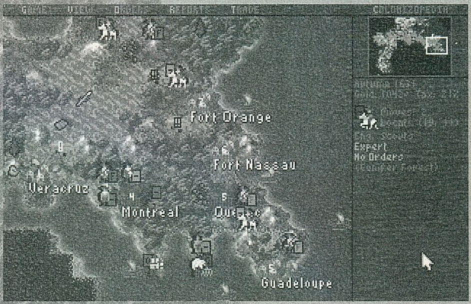
Ezt gyorsan kivégezzük, aztán jöhet a lényeg.

A GAME menüben megtalálod a játék beállításait, amit kedved szerint kapcsolhatsz ki vagy be: indiánok mozgása a környezetedben, más európai országok akciói, gyorsabb mozgás a térképen, "end of turn" azaz a forduló végének jelölése, automatikus mentés minden időszak végén, a harci szituk részletezése, folyamatos tájékoztatás a kolóniákról (ezt aztán lehet még részletesebben variálni, de jó ha mindenről kukorékolnak, legalábbis eleinte). Beállíthatod azt is hogy óhajtasz-e háttér zenét, hangeffekteket stb. Sőt meghallgathatod az általad kiválasztott szerzeményeket a "pick music" opcióban! Természetesen tölthetsz, menthetsz kedvedre.

Itt találod meg a DECLARE INDEPENDENCE-t is, ami tulajdonképpen a játék célja. Ezt azonban csak akkor teheted meg, ha már megteremtetted a megfelelő feltételeket. Erről is majd később.

A Retire-rel kiszállhatsz a játékból úgy, hogy teljesítményedet értékelik, az Exit pedig egy mezei távozás a DOS-ba.

A VIEW menüben kedvedre válogathatsz ezernyi újabb opció közül. Többféle zoom beállításra van lehetőséged, hogy jobban áttekinthesd a térképet vagy a harci helyzetet. Megnézheted a földterületek rejtett titkait (Show Hidden Terrain: H). Betekinthetsz az európai kikötőbe (E) is.



Az ORDERS-ben a különféle egységeknek adhatsz ki parancsokat. Ezek mindegyike a billentyűzettel is aktiválható! Az utasítások közül természetesen csak a kijelölt egység számára értelmes parancs választható. Activate unit: újra aktiválja pl. a korábban beásott csapatot. Wait: az egység várakozik a következő lépésig, de ugyanazon a körön belül még sorra kerül. Fortify: az egység beássa magát. Ezt megteheted a városon belül és kívül is, így bizonyos százaléknyi bónusz jár, az egységtípustól és a terepviszonyoktól függően. Az úttörőkkel, ha van szerszámuk, építhetsz utat (R), letarolhatsz erdőségeket (P), kialakíthatsz szántásokat a mezőkön (P). A Build Colony paranccsal alapítasz kolóniát. Bármelyik típusú emberrel megteheted ezt. Ezen kívül a kikötőkben ki- és bepakolhatsz árut az unload, illetve a load cargo paranccsal. A "Go to..." használatával az egység a megadott helyre megy, de ezt az opciót nem ajánlom. Ne légy lusta magad irányítani mindent, mert pórul járhatsz! A gép általában a partok mentén vezeti a hajókat és bizony az ellenség erődjei mellett elhaladva ágyútűz fogad, ami gyors merüléshez vezet. A Te irányításod alatt természetesen ez nem fordulhat elő! Ha az adott körre az egységnek nem adsz parancsot, akkor space.

REPORTS. A jelentések mindegyike elérhető a funkcióbillentyűkkel. Iszonyú sok adatot és táblázatot találhatsz itt, melyek olykor hasznosak, de felesleges körönként végigböngészni őket, mert túlságosan lelassítaná a játékot. A Terrain information a kijelölt földterületet vesézi ki, hogy ki, mit termelhet ott, milyen bónuszokat kaphat és kicsoda, szóval átgondolhatod, érdemes-e a környéken letelepedni. A Religious Adviser a keresztény vallás terjedéséről és annak gyakorlásáról tudósít. A Continental Congress hasznos lesz, amikor arra az elhatáro-

zásra jutsz, hogy megkockáztatod a Függetlenségi Háború kirobbantását, mert itt megnézheted az anyaország katonai erejét is. A Labor Adviser Re-

portban megtudhatod, hogy milyen kolonisták vannak telepeiden (hányan, hol, ...). Az Economic Adviser az európai kereskedelem bonyolításában kap szerepet. Ez az "adok-veszek" rovat. Itt van mit, mennyiért vesznek Európában, valamint az is, hogy az egyes városokban milyen termékek vannak a raktárban. Szóval hasznos. A Colony Adviser részletezi a városokat és jelöli az ott állomásozó hadtesteket, valamint az elszakadás híveinek arányáról is tájékoztat. A Naval Adviser megmutatja az összes hajódat, melyik hol, mivel, honnan és hová. A Foreign Affair Advisor az európaiak közti állapotokról tájékoztat; béke vagy háború, ez itt a kérdés. Az Indian Adviser részletes lebontásban taglalja az egyes törzsek városainak számát, fő jellegzetességét, a missziók számát, fegyvereiket, csapataikat. Jól gondold meg, adsz e fegyvert nekik, mert lehet, hogy saját fegyvereid okozzák majd pusztulásodat! A Civilization Score értékeli eddigi teljesítményedet.

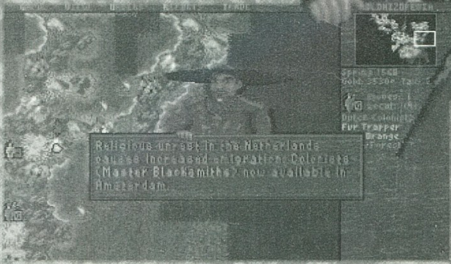
TRADE. Ha nincs kedved vagy energiád magad irányítani a kereskedelem minden részletét, akkor azokon az útvonalakon, ahol mindig ugyanazt szállítod és pakolod ki-be, a Create Trade Route segítségével ezt automatizálhatod. Természetesen bármikor változtathatod (edit) vagy törölheted (delete) a már beállított rendszert.

COLONIZOPEDIA. Ha úgy érzed, még mindig keveset tudsz, böngészd át ezt a lexikont. Részletesebb infókat kapsz itt mindenről, ami fontos: áruk, egységek, földtípusok, szakmák, épületek, hanatyák.

Ennyit a menükről, ezt is csak azért, mert a kézikönyv rendhagyó módon nem tér ki rá, pedig a kezdőknek nem árt áttanulmányozni.

A KOLÓNIÁK MINDENNAPJAI.
Amikor megalapítod első városodat, egy új képernyő jelenik meg. A bal felső, jelenleg kissé sivár részben az épületek és az ott dolgozók helyezkednek majd el. Mellette a környező területeken tevékenykedők láthatók. Lent balra a városban tartózkodó emberek sorakoznak, alattuk pedig a három legfontosabb adat: az élelmiszertermelés, valamint a körönkénti kereszt és a "szabadság harangok" száma. Itt látod azt is, hogy a lakosok hány százaléka áll a Király és mennyi az elszakadás mellett. A kikötőben találod majd a hajókat és a kereskedő vagonokat. Itt tudod az árukat és embereket ki-be pakolni. Az alsó jobb sarokban elhelyezkedő ablaknak három funkciója is van. Ha a ház ikont jelölöd ki, akkor a város körönkénti termelését láthatod. A fegyvert választva az ott található haderő jelenik meg, azaz akiket beástál védelmi vagy egyéb célzattal. A kalapácsot választva megnézheted, épen minek az építésén fáradoznak a munkások. Hogy mit, mikor és miért érdemes építeni, azt megtalálod az épületeknél. Itt elég annyi, hogy ez az a hely, ahol kijelölheted mit építsenek (change) és ha van elég pénzed, akkor kisebb-nagyobb összegért meg is veheted (buy) a hiányzó részt. A kolóniák legfontosabb tényezője az élelmiszertermelés. Lehetőleg mindig legyen elegendő kaja minden lakónak helyben. Persze megoldható a rendszeres szállítás is hajóval vagy a szárazföldön, feltéve hogy van honnan hozni. Ezután következik a természet kincseinek kiaknázása. Az épületek emeléséhez fakitermelésre lesz szükség és legalább egy ácsot is munkába kell állítanod. Ezen kívül jó néhány tevékenység hasznos lehet. Ez attól függ, hogy mit rejt a környező vidék. Optimális esetben mindenki a szakmájában dolgozhat (már ha van neki), mert akkor a legtermelékenyebb. Szépen ki lehet alakítani a termelési folyamat láncszemeit. Érdemes figyelni, hogy mit vesznek jól az Óhazában és mivel kereskednek szívesen az indiánok! Persze pl. egy kovács elmehet fát vágni, csak feleannyit fog kitermelni, mint egy favágó. A jól kialakított kolónia ellátja önmagát, egyre több épületet emel és lakóinak mind nagyobb százalékát foglalkoztatja az anyaországtól való elszakadás gondolata.

BEVÁNDORLÓK.
Milyen típusú emberek indulnak



el egy új, ismeretlen világba? Vannak akiket a pénz, a meggazdagodás vágya hajt, vannak akik új életet szeretnének kezdeni, másokat egyszerűen a kalandvágy hajt. Változó. A társaság meglehetősen vegyes és nem feltétlenül az jelentkezik a hajódra, akire vágysz. Igaz, hogy anyagi lehetőségeidtől függően bárkit meggyőzhetsz. Persze sokkal jobb, ha nem kell pénzt áldoznod az emberek beszerezésére. Ennek a legszerencsésebb módja, ha megtalálod a Fiatalság Forrását. Ez nyolc ingyenes, a kínálatból általad kiválasztott bevándorlót jelent! Persze ennek a forrásnak a megtalálására meglehetősen kis esélyed van. Ennek az esélynek a növelésére ajánlom figyelmedbe Hernando de Soto urat! Akkor lássuk a kolonistákat!

Több módon juthatsz bevándorlókhoz. Bármikor vehetsz az európai kikötőben a RECRUIT opcióban viszonylag korrekt áron, legalábbis ha kicsit vársz, a fizetendő összeg szép lassan csökken. Sőt egy idő után fizetni sem kell! Ugyanitt a TRAIN opciónál lehet megfizetni embereket, de bizony némelyik igen sokba kerül. Néha mégis rákényszerülsz majd, hogy betérj ide! A felderítők is találhatnak szétszórt menekülteket akik örömmel csatlakoznak hozzád. Ők soha nem rendelkeznek szaktudással, érdemes őket mielőbb egy bennszülött faluhoz irányítani.

Új kolonistákat magad is "termelhetsz" városaidban. 200 élelmiszer raktárkészlet elérésekor kapsz egy új embert. Ez nehezebb fokozatban ritkábban fordul elő, mert ahogy közeledsz a bűvös számhoz, úgy nő annak a valószínűsége, hogy egy indián csoport jelentkezik, hogy ilyen meg olyan nehéz időket élnek és jól jönne egy kis segítség. Ha nemes lelkű vagy, az élelmiszerkészleted fele bánja, szóval gyűjtögethetsz újra.

A kolonisták öt alaptípusa: 1. új életet kezdő, büntetett előéletű emberek, 2. nincstelen bevándorlók, 3. képzetlenek, 4. hozzád pártolt indiánok és 5. szakmával rendelkezők.

Az első csoport tagjai nem tanulhatnak szakmát az indiánfalvakban, (ld. még iskolák!), semmilyen téren nem veszik fel a versenyt társaikkal. A gazdasági épületekben meglehetősen kevés hasznukat veszed. A bányákban, erdőségekben és egyéb fizikai munkákhoz használhatók.

A nincstelen bevándorlók egyetlen "bűne", hogy nincs pénzük az útra. Képzés nélkül ők sem túl hasznosak, de az indiánoktól tanulhatnak szakmát, őket nem zavarják el úgy, mint a büntetett előéletűeket. Az új tudás birtokában már egyenértékű tagjai a településnek.

A harmadik típus is tanulhat az indiánoktól, de "tudatlanul" is viszonylag termelékeny az épületekben (feleannyit termel, mint a specialista). A településeken is tanulhatnak új szakmát, ha megépítetted a megfelelő épületeket (különböző szintű oktatási intézmények).

Esetleg előfordul nagy ritkán, hogy ha sokáig egy tevékenységet végeztek, akkor megtanulják azt.

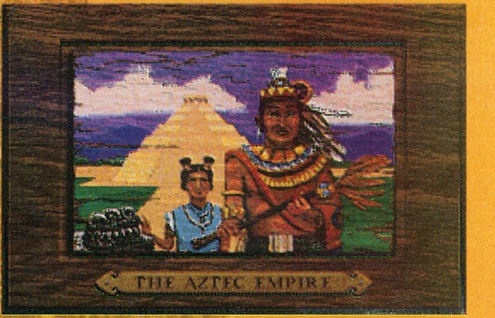
A negyedik csoportba azok az indiánok tartoznak, akik szimpatizálnak az európaiakkal (ennek kialakulása nem véletlenszerű!) és csatlakoznak hozzád. A helyi adottságokat kiaknázó tevékenységekben termelékenyebbek mint az eddig felsorolt csoportok tagjai. Ha nem állítod őket nyolc körön belül munkába, akkor elhagynak téged.

Az ötödik, legértékesebb típus tagjai a szakképzett bevándorlók. Ha a szakmájuknak megfelelő helyen használod őket, akkor kiemelkedő termelékenységet érhetsz el. Figyelned kell majd az egymáshoz kapcsolódó tevékenységek összehangolására, pl. a szőrmevadásszal egy kolóniában legyen a szűcs, aki egyből fel is dolgozza a bőröket, s így értékesebb árut állít elő. A nagy tudásúak részletezését megtalálod az épületeknél... (és a Colonizopediában).

ÉPÜLETEK.

A városok alapításakor mindössze néhány épület áll a rendelkezésedre. Ezekbe helyezheted a megfelelő munkásokat. Hamarosan bővítened kell városodat, a fejlődés törvényszerűen kiköveteli az új épületek konstrukcióját vagy a régiek továbbfejlesztését. Az itt következő részletes felsorolás azoknak szól jórészt, akik nem túl jók angolból, de emiatt nem szívesen mondanának le e remek játék élvezetéről...

TOWN HALL. A városháza kulcsszerepet kap a játékban. Ha bárki dolgozik itt, akkor az a hazafiság érzését növeli, ún. liberty bell termelésével. Lehetőség szerint mielőbb szerezz be egy Elder Statesmen-ként megnevezett fickót (a továbbiakban nevezzük államférfinak),

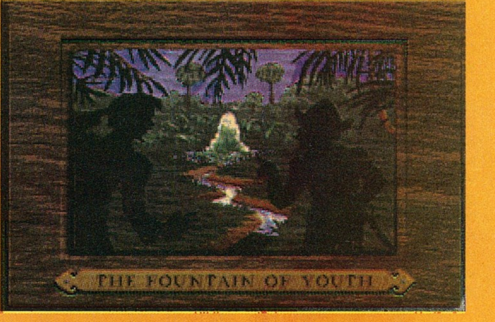


aki igazán produktív ebben az épületben. Mivel elég borsos áruk van, igyekezz mielőbb egyetemet építeni, ahol megtaníthatják szakmájukat a szabad kolonistáknak. A végcél közeledtével lehetőleg legyen minden településed városházában két-három ilyen államférfi. Így könnyen győzhetsz, mert a király által ellened küldött csapatok is átállhatnak a Te oldaladra vagy nem várt helyről érkezhet segítség!

CARPENTER SHOP. Az épületek emeléséhez szükséged lesz egy vagy több, lehetőleg szakképzett ácsmesterre (Master Carpenter). A kitermelt faanyagból készítik a növekedést szimbolizáló kalapácsokat. Minden épület, hajó, ágyú vagy kereskedővagon elkészítéséhez adott számú kalapács kell, sőt olykor még egyéb szerszám is. Szerencsére az ácsmesterség az egyszerű iskolában is tanítható és ácsok szívesen jönnek az Újvilágba. Ennek az épületnek a továbbfejlesztett változata a **LUMBER MILL** (fűrészmalom). Ha ezt megépíted, akkor az épületben dolgozók termelése megduplázódik.

FUR TRADER'S HOUSE. A szűcs (Fur Trader) itt készít a bőrökből kabátot. Ez az áru sokkal értékesebb mint a feldolgozatlan szőrme. A továbbfejlesztés még két fokozatot növelhet a termelékenységen; az első a FUR TRADING POST, a második pedig a FUR FACTORY. Természetesen a terepen dolgozó szőrmevadász (Fur Trapper) nélkül az egésznek semmi értelme.

BLACKSMITH'S HOUSE. A kovácsműhelyben szerszámok készülnek, melyek alapanyaga a hegyekben bányászott érc. Bizonyos építmények elkészüléséhez szükséged lesz a szerszámokra, ezt használják fel az úttörők is munkálataikhoz és szívesen vásárolják az indiánok is.



Érdemes az épületet fejleszteni, mert a **BLACKSMITH'S SHOP** megszolgálja az árát. Természetesen a kovács (Master Blacksmith) a legproduktívabb itt és a nyersanyag termelésre optimális beszerezni egy képzett bányászt (Expert Ore Miner). A gyárszintű épület: **IRON WORKS.**

RUM DISTILLER'S HOUSE. Ha a kolónia környékén cukornád termelhető (munkás: Master Sugar Planter), akkor ennek feldolgozására állíts be valakit a szeszfőzdébe (lehetőleg Master Distiller legyen). A rum jól értékesíthető az indiánok körében és remek engesztelő ajándék. Az anyaország is jól fizethet érte, de itt a kereslet változó. Az épület további fokozatai: **RUM DISTILLERY, RUM FACTORY.**

TOBACCONIST'S HOUSE. A cigaretta szintén egy olyan élvezeti termék, ami mindig vevőre talál. Természetesen a dohánylevél termelése (Master Tobacco Planter) nélkül értelmetlen. Az itt dolgozók (optimális: Master Tobacconist) termelésének növeléséhez építhetsz két fokozatot: **TOBACCONIST'S SHOP, CIGAR FACTORY.**

WEAVER'S HOUSE. A takácsok (Master Weaver) ruhákat készítenek, munkájukhoz gyapot kell. Ha ez nincs a környéken, akkor felesleges megépíteni a két fejlettebb változatot: **WAVER'S SHOP, TEXTILE MILL.** A gyapotot legeredményesebben a Master Cotton Planter termeli. Ha kiemelkedő a gyapottermelés akkor általában a környéken lakó falvakban nem veszik a ruhát, de ha kicsit messzebbre elviszed hajóval, akkor jó áron eladhatod!

ARMOURY, MAGAZINE, ARSENAL. Ezekben az épületekben lehetőleg Master Gunsmith dolgozzon, mert itt készülnek a fegyverek. Ha az első fokozat kész, akkor már építhetsz ágyút is! A fegyvergyártás alapanyaga a kovácsok által készített szerszám. Nem feltétlenül érdemes fegyvert eladnod az indiánoknak...

DOCK, DRYDOCK, SHIPYARD. A kikötő szerepe kulcsfontosságú, nem árt legalább egy helyen a legfelsőbb fokozatot is kidolgozni, hogy építhess hajókat (célszerű ott, ahol bőven van szerszám is). A szárazdokkban lehetőséged lesz hajóid javítására, míg a legegyszerűbb épület lehetővé teszi a halászatot. Egy képzett horgász (Expert Fisherman) halban gazdag vizekben 12 adag kaját megtermel!

SCHOOLHOUSE, COLLEGE, UNIVERSITY. A városokban szakmát tanuló emberek képzéséhez lesz szükséged az iskolákra. Itt még a büntetett előéletűek is szakmát tanulhatnak! Ide nem kell semmilyen alapanyag, csak be kell tenned egy tanárt a suliba, aki egy bizonyos körön belül átadja tudását egy szakképzetlennek (Free Colonist). A börtön viseltek (Petty Criminals) előbb szolgák lesznek (Indentured Servants) majd szabadok és csak utána tanulják meg a szakmát. Az általános iskolában egyszerre csak egy pedagógus, a középszintűben kettő, az egyetemen pedig akár három is taníthat! Itt értelemszerűen az dolgozik, aki átadja tudását.

WAREHOUSE. A raktárépület szinte azonnal megépítendő, hogy semmi ne vesszen kárba. Kapacitása később bővíthető. Ehhez kapcsolódik még az istálló (STABLE) is, ahol tenyészthetsz lovakat.

CHURCH, CATHEDRAL. Az egyház jelenléte meghatározó szerepet kap a hazafiság fejlődésében és az indiánok megtérítésében is. Lehetőség szerint hivatásos prédikátor (Firebrand Preacher) legyen a templomokban. Ide kapcsolható még a misszionáriusok (Jesuit Missionary) tevékenysége is, akiket az indiánfalvakba küldve missziókat alapíthatsz...

PRINTING PRESS, NEWSPAPER. Azt mindannyian tudjuk, milyen fontos lehet egy újság megjelenése a társadalomban. Egy olyan fórum, ami klasszisokkal emeli az összetartozás érzését. A Liberty Bell termelését jelentősen növelheted ezekkel az épületekkel.

CUSTOM HOUSE. Ezt a kereskedőházat csak akkor építheted meg, ha Peter Stuyvesant csatlakozott hozzád! Az általad kijelölt áruk ezentúl százas egységenként automatikusan eladásra kerülnek, a szállítás gondjai nélkül. Azért figyeld az árfolyamokat és ha túl siralmas, amit fizetnek, tartsd vissza az árut, hátha javul a helyzet!

Sikeresen átrágtuk magunkat az épületeken, de még valami lemaradt. Az épületek fejlesztési lehetősége több tényezőtől függ. Egyrészt a populáció nagyságának a függvénye (erről pontos táblázatot kaptál a játékhoz), másrészt a gyárszintű épületeket csak akkor emelhetsz, ha Adam Smith már csatlakozott hozzád.

Néhány embert nem soroltam fel. A katonákat megtalálod a hadviselésnél. Akik még kimaradtak, azoknak a munkája nem kötődik az épületekhez. A mezőgazdaságban dolgozó farmerek a környező földeket művelik meg, ők látják el élelemmel a város lakóit. Mindenki elfogyaszt körönként két adag kaját, amit biztosítanod kell! Az ezüstbányászok (Silver Miner) értékes nemesfémet szolgáltatnak, ha van a közelben megfelelő bánya. Sajnos a lelőhelyek idővel kifogynak!

A felderítő lovasság (Seasoned Scout) bejárja a környező vidéket. Betérhet a falvakba, ahol a főnökkel beszélve hasznos infókat szerezhet arról, mit lehet ott tanulni és mit vesznek szívesen. Meg is támadhatja a falut, ha akarod vagy követelhet sarcot. Ugyanígy bekukkanthatsz más európaiak városaiba is! Mégis a legnagyobb hasznuk a naptárkő szimbólummal jelölt helyek felkutatásában van. Nagyobb eséllyel találnak ott kincseket, mint a többiek. Igaz, ennek is van kockázata, előfordulhat hogy valamilyen törzsi szokást sértesz meg, vagy feldúlod istenik templomát, esetleg az expedíció nyomtalanul eltűnik. Mégis érdemes kincset keresni.

mert megtalálhatod a Fiatalság Forrását vagy több ezer aranyra lelhetsz! Végül essen szó az úttörőkről (Hardy Pioneer), akik a terepen hasznosítják magukat. Egyrészt építhetsz velük utat a települések és falvak között, másrészt irthatsz erdőségeket és kialakíthatsz szántásokat (ld. ORDERS menü). Szerszámmal a kezében bárki lehet úttörő, de a szakképzettek gyorsabban dolgoznak.

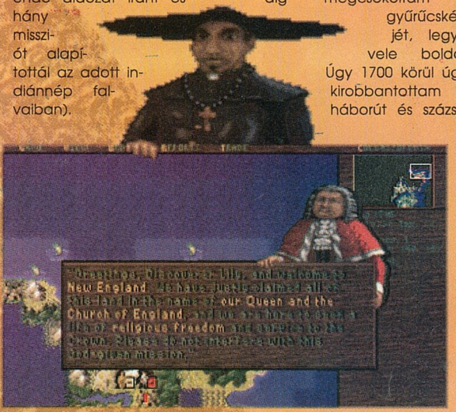
Úgy néz ki sikerült minden embert is átnézni, akinek ennyi info kevés az tanulmányozza a Colonizopediát!

KAPCSOLAT AZ ŐSLAKOSOKKAL.
Amikor megérkezel a számodra ismeretlen világba, hamarosan találkozol az ott élő népekkel. Barátságosan közelednek hozzád és nem árt velük jóban lenni. Nyolc nép gyermekeit találod a játékban; arawakok, tupik, irokézek, sziúk, cherokeek, apacsok, inkák és aztékok élnek a kontinenseken. Eltérő szokásaik és hagyományaik vannak, de kezdetben mindegyik népcsoport ajándékokkal kedveskedik neked, megosztja veled a bőséges termést és viszonylag elfogadható árért a földjeitől is megválik. Ha településeiket bekapcsolod az úthálózatba, akkor hamarosan jövedelmező kereskedelmi láncokat alakíthatsz ki.
Hasznos misszionáriust küldeni a városokba és falvakba, sőt ajándékokkal is kedveskedhetsz az őslakosoknak. A hála nem marad el, sőt többen csatlakoznak is hozzád. Ha nem fordítasz gondot a bennszülöttekre, akkor igencsak pórul járhatsz, amikor a többi európai ellened uszítja őket, s csak csodálkozol, mitől ilyen agresszívak az eddig oly békés népek.

Az indiánok alapvetően nem szeretik, ha felfegyverzett emberek mászkálnak erdeikben, viszont szívesen látják a felderítőket és azokat akik szakmát szeretnének tanulni náluk. Egy település csak egyszer tanít kolonistát! Az indiánok földjén nem érdemes kakaskodni, vedd meg tőlük vagy válaszd azt a honatyát aki eléri, hogy ne kelljen fizetni. Előfordul hogy az erdőirtás, útépítés is ellenérzést vált ki belőlük. Ilyenkor elállhatsz szándékodtól, megfizetheted őket vagy lehetsz pofátlan, de ez utóbbit hamarosan úgyis megbánod...

Az indián településeken megjelenő felkiáltójelekből következtethetsz arra, hogyan is viszonyulnak hozzád. A színátmenet a dühödt vörösig: zöld (minden ok)- kék - sárga - barna - vörös. Mivel az őslakosok

nem igazán értik az európai társadalmak működését, előfordulhat, hogy más országok támadásai miatt is ellened fordulnak. Ilyenkor nem célszerű "tanulót" küldeni a közelükbe, de ha még nem durvult el a helyzet, akkor érdemes ajándékokkal próbálkozni. A missziók ebben a helyzetben kulcsfontosságúak. Te is ráuszíthatod más európaiakra a bennszülötteket, ha misszionáriust küldesz egy közeli faluba és megfizeted a szolgálatukat. Hogy mennyit kell érte lepengetni az több tényező függvénye (milyen viszonyban állnak veled, milyen érzéseket táplálnak a leendő áldozat iránt és hány missziót alapítottál az adott indiánnép falvaiban).



Békés időkben jól jövedelmez az indiánokkal való kereskedelem. Hogy mit vesznek szívesen, azt a felderítők kipuhatolhatják. A faluhoz irányítva a megrakott vagont vagy hajót (ez utóbbit kevésbé szeretik) felkínálhatod az árut eladásra. Ha jól tájékozott vagy, akkor már kapod is az árajánlatot. Ha kevesled a pénzt, megpróbálhatsz többet kérni, de számíts rá, hogy esetleg kirúgnak érte. Felajánlhatod ajándéknak is az árut, növelve ezzel az indiánok irántad érzett rokonszenvét. Amennyiben az üzlet létrejön, ők is kínálnak neked árut, amit megvehetsz tőlük, ha az árat korrektnek tartod.

KAPCSOLAT AZ ANYAORSZÁGGAL.
Eleinte nagyon rá leszel utalva az Anyaországra, hiszen az európai kikötőben hozzájuthatsz mindenhez, amire szükséged van. Itt várakoznak a bevándorlók és itt vásárolhatsz ágyút, hajókat ha a van rá pénzed. Ide hozod majd a termelt árukat is az Újvilágból. Eleinte a király nem szed adót tőled, de ahogy beindul a forgalom, bejelenti adóigényét. Ezt megtagadhatod, némi áldozatok árán, de ez kereskedelmi tiltással jár és néhány körön belül úgyis ismét jelentkezik. Márpedig nem megoldás a legértékesebb cuccaidat rendszeresen a tengerbe szórni. Én mindig megcsókoltam a gyűrűcskéjét, legyen vele boldog. Úgy 1700 körül úgyis kirobbantottam a háborút és százszor megbánta, hogy annak idején kikezdett velem... Az európai kikötő egyes opcióiról már szóltam, még annyit fűznék hozzá, hogy a várakozókra klikkelve vehetsz egyéb felszerelést nekik (lovak, fegyverek, szerszámok). Igaz, csak ötvenet, de olykor (kis kapacitású hajó) gazdaságosabb a bevándorlókon behozni a cuccokat. Amikor beérnek a településre, leszeded róluk a felesleges holmikat és kész!

A **HAJÓ**król néhány szót. Két csoportjuk a szállító- és a hadihajók. Mindegyik típusban találsz kisebb vagy nagyobb kapacitásúakat, vannak mozgékonyak és lomhák, könnyen elsüllyeszthetők és viszonylag védettek. Mindig az igényeid és a pénztárcád szabják meg milyen típust veszel vagy építtetsz. Kereskedő hajók (nem támadhatsz vele):
CARAVEL két rakodótérrel (4 MP, erő: 2), **MERCHANTMAN** négy férőhely (5 MP, erő: 6), **GALLEON** hat rakodótér (6 MP, erő: 10). Ez utóbbi típus alkalmas a kincsek szállítására, de ebben az esetben egyszerre csak egy rakományt visz!
Hadihajók:
PRIVATEER két hellyel (8 MP -a legmozgékonyabb-, erő: 8),

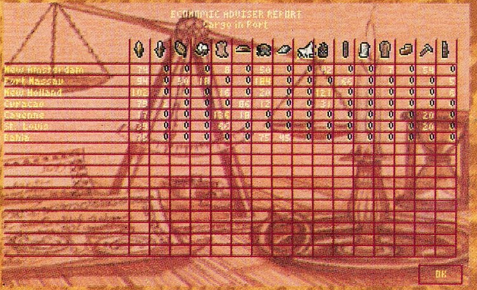
FRIGATE három raktérrel (6 MP, erő: 8). A **Man-O-War** elnevezésű hajók csak a függetlenségi háborúk idején tűnnek fel, az ellenség azaz a király oldalán. 24-es erősségűek, ezért igyekezz irányításod alá vonni néhányat. Hatos rakodóterükkel igen vonzó hadihajók...

TÁMADÁS ÉS VÉDEKEZÉS.

Essen néhány szó a hadviselésről is. Ellenfeleid lehetnek az indiánok, más európaiak és majdan a király. Ezért a kolóniáidban mindig gondot kell fordítanod a minél magasabb szintű védelmi rendszerre. Ezt egyrészt a város köré emelt fallal (STOCKADE: +50 %, FORT: +100 %, FORTRESS: + 150 %) érheted el, másrészt a város területén és környékén beásott katonai egységekkel. A kínálat: katona (gyalogos: veterán vagy "kopasz"), dragonyos, gyarmati gyalogos és dragonyos (időnként borsos áron vehetsz, bármikor nem), királyi gyalogság és lovasság (függetlenségi háború alatt szerezhető) és végül ágyú (vehetsz, építhetsz, zsákmányolhatsz). A városokat övező területeken azért érdemes beásni hadtesteket (akár hajót is a kikötőbe), mert így megakadályozhatod, hogy blokádot vonjanak köréd. Ugyanis a saját csapataid nem akadályozzák a földeken a termelést, az ellenség beásott egységei viszont igen!

Az indiánok legbőszültebb rohama se vészes, ha megvan a várfal első fokozata és legalább egy ágyú van a városban! A többit majd kitapasztalod...

A támadás már más téma. Az indián falvak eltiprását nem tartom túl értelmesnek, bár nagyot lehet kaszálni vele. Esetleg ha már úgyis kiengesztelhetetlenek... A nem szimpatikus európaiak városait nyugodtan foglald el, csak azonnal gondoskodj a leigázott település védelméről. Hogy kikkel érdemes ujjat húzni, azt neked kell alapos mérlegeléssel eldöntened. Természetesen Te is alkalmazhatod a blokádot vagy csak egyszerűen a hadihajóiddal zsákmányra lesve cirkálhatsz a tengereken. Stratégiai lehetőség van bőven, vérmérséklet függvénye az egész.



A FÜGGETLENSÉGI HÁBORÚ.

Tulajdonképpen az egész játék alatt erre készülődünk. Kirobbantásához megfelelő arányú támogatóra lesz szükséged, tehát figyelned kell a királypártiak arányát. Ebben kulcsszerepet a Liberty Bell termelés játszik. Ha ötven százaléknál magasabb a zendülők száma, akkor kirobbanthatod a háborút. Ha megtetted, nincs visszaút, a meccset le kell játszani. A függetlenségi háború alatt nincs kereskedelem az európai kikötőben (Custom House viszont működik!), nem harcolhatsz mással, "csak" a királlyal, aki igyekszik elfoglalni városaidat. A harc addig tart, amíg le nem győzöd egységeit és vissza nem foglalod az esetleg elfoglalt városokat vagy ő elfoglalja az összes, általad irányított kolóniát. Nem könnyű feladat, de ha alaposan felkészültél, semmi gond nem lesz a könnyű fokozatokban. Nagyon figyelj a Liberty Bell maximális termelésére, mert erős szövetségesre találhatsz... A győzelem felemelő érzése után következik teljesítményed kiértékelése. Ezután folytathatod a játékot, ha akarod, bár nincs sok értelme, hacsak valakinek nem akarod megmutatni... Szerintem inkább kezdd újra, hogy magasabb pontszámot érj el!

A HONATYÁK.

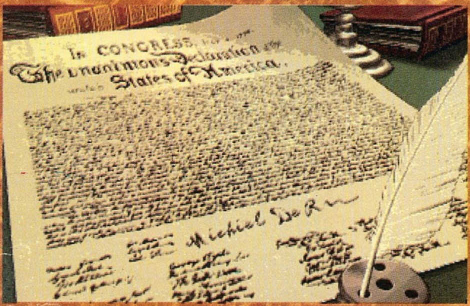
Őket hagytam a végére, bár nem kis szerepet játszanak a kolóniák fejlődésében. Mindannyian valaha valóban élt személyek, akik a legkülönfélébb bónuszokhoz juttathatnak. A kézikönyv ezeknek kb. a felét írja le, ki tudja miért. Ezért néhány emberkét szeretnék figyelmedbe ajánlani.

A katonasághoz kapcsolódók:

HERNAN CORTES, aki nemcsak azt éri el, hogy a leigázott bennszülöttektől mindig lesz zsákmány, hanem azt is, hogy a király ingyen (az adó természetesen érvényes) szállítja kincseidet. **FRANCIS DRAKE** a kalózhajók (privateer) haderejét ötven százalékkal növeli. **PAUL REVERE** csatlakozása után a megtámadott kolóniák lakói automatikusan megragadják a fegyvereket, ha nincs ott katona. **GEORGE WASHINGTON** belépése után ha csatát nyer az egységed akkor megkapja a veterán státuszt. **JOHN PAUL JONES** csatlakozásakor ingyen és bérmentve kapsz egy fre-

gattot!

Politikai honatyák:
SIMON BOLIVAR eléri, hogy minden kolóniában húsz százalékkal nő az elszakadás-pártiak száma. THOMAS JEFFERSON ötven százalékkal növeli az államférfiak Liberty Bell termelését. BENJAMIN FRANKLIN csatlakozása után minden európai békét ajánl, csak rajtad áll, elfogadod-e. THOMAS PAINE-t akkor érdemes hívni, amikor magas az adó, mert az aktuális



adószázalékkal emeli a Liberty Bell termelést. POCAHONTAS eléri, hogy az indiánriasztás fele olyan gyors és lenullázza az ellenséges hangulatot közted és az indiánok között.

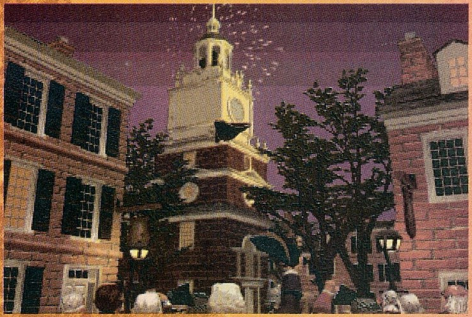
Kereskedelmi honatyák:
ADAM SMITH a gyárszintű épületek megjelenésének feltétele. JAKOB FUGGER igen kedvezően befolyásolja adóügyeidet. PETER MINUIT csatlakozásakor az indiánok féláron odaadják földjeiket. PETER STUYVESANT a kereskedőház (Custom House) megépítésének lehetőségét hozza. JAN DE WITT segítségével az európai riválisokról kaphatsz infókat és idegen kolóniákkal is kereskedhetsz.

Vallási honatyák:
Minden misszionárius szakértő lesz, ha JEAN de BREBEUF megérkezik. WILLIAM BREWSTER csatlakozása után megszűnik a börtönviseltek és a nincstelenek bevándorlása és Te döntöd el, ki legyen a következő. BARTOLOME de LAS CASAS csatlakozása után minden átpártolt indián megkapja a szabad kolonista státuszt. WILLIAM PENN ötven százalékkal növeli a kereszttermelést. JUAN DE SEPULVEDA növeli az esélyét annak, hogy indiánok csatlakozzanak hozzád.

Végül lássuk a *felderítést támogató honatyák*at: Melegen ajánlom figyelmedbe HERNANDO de SOTO urat, aki nem csupán azt éri el, hogy minden egység két területet lát át, hanem azt is, hogy a romok átkutatása mindig pozitív!!! (Jó esélyével pályázhatsz a Fiatalság Forrására...) FRANCISCO de CORONADO beállásakor a megalapított kolóniák és az azokat körülölelő területek megjelennek. HENRY HUDSON a szőrmevadászok teljesítményét 100 %-kal növeli. SIEUR de LA SALLE nagyon hasznos fickó, mert a hármasnál magasabb szintű kolóniák csatlakozásától automatikusan megkapják az elsőszintű védőfalat! FERDINAND MAGELLAN növeli a hajók mozgáspontját és kevesebb kört kell várni az európai kikötőbe érkezésig illetve a kihajózásig. Huh, mégis mind leírtam, bocs. Szerintem egyébként fontos, hogy mikor kit választasz, ne kapkodd el a döntést!

TIPPEK (tőszavakban).
Gyorsan telepedj le, mert az idő pénz! Ne kezdj a legnehezebb fokozatban! Kísérd a talált kincseket a célállomásig, mert a könnyű préda sokakat kísértésbe ejt! Alakítsd ki a termelési láncot és ne elégedj meg a nyersanyagtermeléssel! Ne legyél zsugori! Használd ki az iskolákat!

ZÁRSZÓ
Helyszűkében ennyi fért bele (talán egy teljes GURU elég lett volna), ha maradtak kérdéseid írj bátran. Ennek ellenére jól látható, hogy a játék megfelelő-



en komplex, logikus, történelmi tényeken alapuló és remek. Az easy fokozatban az abszolút kezdők is sikert érhetnek el, ami, hogy Garfield szavaival éljek, remekül duzzasztja az Egót. A legnehezebb szint igazi kihívás, iszonyú nehéz, de annál nagyobb a győzelem felett érzett boldogság! A leírásból sajnos kimaradt a történelmi háttér taglalása, esetleg tanulmányozd át, hátha hasznos... Egy biztos, ezt nem hagyhatod ki!

Lily

ALIEN LEGACY

ALIEN LEGACY

A Reunion-on megedződött űrstratégák biztosan örömmel fogadják a Sierra új programját. A feladat itt sem lesz könnyebb, és ha valaki komolyan veszi a dolgot, akkor rá kell majd szánnia jópár éjszakát.

Hardware igény:
386/25, 4 MB RAM, 22 MB HD, MS-DOS 6.0, egér

88 %

SIERRA

PC DISK

AA-12-es - kérdezett vissza a robot kifejezéstelen géphangon?
- Igen OMBRE-05 - erősítette

meg a parancsot a férfihang a rádió hangszórójából.

A munkarobot ellenkezés nélkül hajtotta végre a parancsot. Bár nem az ő feladata volt megítélni, hogy mikor kit kell dehibernálni - hiszen ezt a komputer beépített programja vezérelte -, de tudta, hogyha külön parancs alapján a kapitányt kell dehibernálni, akkor egészen biztosan valami fontos dolognak kellett történnie.
Az AA-12-es cryogenikus hibernátor kijelzőinek heves villogása jelezte, a dehibernáció folyamatban van.

Megérkeztünk - volt az első gondolata a mély álomból ébredő Kapitánynak. Az óriási adag regeneráló injekció hatására visszatérni érezte erejét. Egykedvűen felöltözött, majd az ismert úton elindult a Híd felé. Mikor félresiklott az ajtó és belépett az óriási vezérlőterembe, a szolgálatban levő tiszt vigyázzt parancsolt, majd jelentett.

Köszönöm - mondta a Kapitány - és örömmel vette tudomásul, hogy minden probléma nélkül elérték céljukat. Kitekintett a hatalmas biztonsági üvegből készült ablakon, és szemügyre vette azt a hatalmas csillagot - a Beta Ceili-t -, melyet indulásukkor csak egy halványan pislákoló pontocskának lehetett látni a Földről.
A Föld, gondolta a Kapitány és hirtelen előtörő emlékei egy örökkévalóságnak tűnő pillanatra elterelték figyelmét...

... A 21. század első felében óriási fejlődésnek indult az űrtechnika. A legtöbb állam saját űrprogramba fogott, megkezdődött a Naprendszer bolygóinak gyarmatosítása. Ezek a törekvések gyakran kisebb helyi konfliktusok forrásai lettek. Helyi háborúk alakultak ki a gazdag ásványkincseket rejtő, vagy kolonizálásra alkalmas bolygók és aszteroidák birtoklása érdekében. 2043-ban azonban egy csapásra minden megváltozott. Az állandóan a világűr titkait fürkésző tudósok felfedeztek egy óriási - a Föld felé haladó - üstökösre emlékeztető égitestet. Az alaposabb kutatások alapján feltételezhetően, egy idegen eredetű űrhajónak azonosították a tárgyat, amely az Alpha Centauri irányából érkezett.

Ennek kiderítésére útnak indították a Neptun bolygó Titán holdján állomásozó U. S. Friendship nevű fegyvertelen szállítóhajót. A tragédia akkor következett be, mikor a hajó kb. 200 mérföldnyire megközelítette az ismeretlen objektumot. Az idegen űrhajó minden figyelmeztetés nélkül tüzet nyitott a békés szándékkal feléje közeledő szállítóhajóra és megsemmisítette azt. A tragikus események után nem volt tovább kétséges, hogy mivel áll szemben az emberiség. Az idegen űrhajó minden védekező támadás ellenére tovább folytatta útját a Föld felé.

Mikor elérte célját, megannyi gyilkos vírust hordozó rakétát indított útjának, ezzel iszonyatos pusztítást végezve a békés földlakók között.

A Föld eddig rivalizáló kormányai összefogásával, óriási költségekkel, végül is sikerült megsemmisíteni az idegen űrhajót. Ezzel elkezdődött a Föld történelmének első intergalaktikus háborúja a Föld - Centaurian háború. A harc irányítására megalakult az Egyesült Nemzetek Kormánya. Óriási méretű űrhajók építésébe fogtak, hogy az idegen inváziós törekvéseket a naprendszeren kívül, a nyílt űrben próbálják megfékezni.
Ezzel egyidőben elhatározták, hogy megpróbálják távoli csillagok bolygóit is felderíteni, hogy ott kolóniákat létesítsenek. Hiszen a legrosszabb esetben evakuálni kell majd a Földet, és jelen pillanatban nincs erre alkalmas, a föld lakóinak új otthont adó bolygó. 2119-ben útjára indították az Odessa 3B osztályú UNS Calypso-t - a fedélzetén 2000 hibernált telepessel - a távoli Beta Ceili naprendszer felé.
Később, 2135-ben egy másik hajót is elindítottak az 55 fényévnyire levő rendszer felé. Az UNS Tantalus Odessa 4C osztályú hajó, az újabb fejlesztésű Ramikin fúziós hajtóműve segítségével kb. 21 évvel hamarabb fogja elérni a célnaprendszert, mint a Calypso. A parancs szerint a Calypso a megérkezése után fel kell hogy vegye a kapcsolatot a Tantalus-sal, és egyesítve erejüket továbbfejlesztetni a már meglévő kolóniákat...

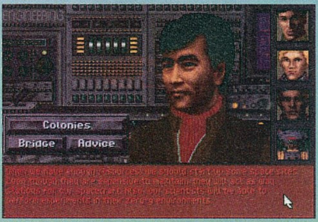
- Uram - riasztotta fel a gondolataiba merült Kapitányt az első tiszt -, várjuk a parancsait.
Ennyit a kerettörténetről. Az ugye világos, hogy a Kapitányt mi fogjuk a továbbiakban megszemélyesíteni. Az új naprendszerben gyakorlatilag elölről kell kezdenünk mindent. A legfőbb cél a Tantalus megtalálása, és az erők egyesítése. Az összes számításba jöhető égitestet fel kell derítenünk, az ásványkincseiket ki kell aknáznunk, a lakható helyeken pedig kolóniákat kell telepítenünk. Természetesen ezen kolóniák menedzselése alól sem mentesülünk. A segítségünkre lesznek tanácsadóink, akik ötleteket adnak a továbblépéshez.

Mielőtt belefognék a leírásba, néhány apró dolgot szeretnék megjegyezni. A játék közben a jobb egérgombra (vagy TAB) klikkelve bármikor előhívhatunk egy menüt, amelyben a főbb helyszíneket tudjuk elérni, illetve a SAVE/LOAD, PAUSE stb. opciókat tudjuk előhívni. Néha a bal felső sarokban megjelenik egy kis ablak a tanácsadóink rövidített neveivel (Communication Panel), a nevek mellett kis zöld lámpákkal. Ebben az esetben valamelyik tanácsadónk fontos dolgot szeretne közölni velünk. Ha ilyenkor az épen "égő" lámpára klickelünk, akkor a tanácsadó elmondja az üzenetet (**FONTOS!**).

Most lássuk részletesebben a dolgokat.
Bridge (Híd): Itt lehetőségünk van beszélni tanácsadóinkkal, rajtuk keresztül elérhetjük az ő feladatkörükhöz tartozó dolgokat. Jóakaróink általában mindig tudnak valamilyen tanáccsal szolgálni irányunkban (ADVICE), ez általában nem árt megszívlelni.
Science Advisor - ő a tudományos kutatásokért felelős tanácsadónk. Rajta keresztül tudjuk elérni a Technology Manager képernyőt.
Military Advisor - ő a kolóniák biztonságáért felelős személy. Ő szokott figyelmeztetni arra, hogy az XY kolónián lázadoznak az emberek, mert nincs nekik ez meg az.
Navigation Advisor - ő felelős az összes űrjárművünkért. Rajta keresztül tudunk a Vehicle Manager képernyőre jutni.

Engineering Advisor - a kolóniák fenntartásáért felelős személy, rajta keresztül tudunk a Colony Manager menübe jutni.
Robot - "Ő" is fontos darabja a Híd-nak, rajta keresztül tudjuk elérni a különféle opciókat, valamint egy eléggé fontos dolgot is, mégpedig a Personal Data Assistant (PDA) nevezetű adatbázist. Ebben az adatbázisban többek között tanácsadóink összes elhangzott üzenete megtalálható (mission log), bármikor újból elővehető és elolvasható. Ezek mellett azon égitestek adatait is itt találhatjuk meg, melyeket az oda küldött szondák szolgáltattak (library).
Itt található még az általunk elkövetett dolgokat jelző status ablak is, illetve a különböző sérüléseinket is itt tudjuk nyomon követni (damage).
Ezeket az adatokat ha már nem kellenek, kitörölhetjük az adatbázisból.
Még egy apróság. Ha valamelyik tanácsadónkkal épen társalgunk, akkor jobb oldali kis képeken a többi tanácsadónk képét is láthatjuk (Advisor Sidebar). Ilyenkor ha valamelyikükre klickelünk, akkor egyből őhozzá lép a vezérlés, és nem kell "körbemennünk".
Calypso Colony Grid - ennél a pontnál közvetlenül a Calypson található kolónia felszíni térképére jutunk (Colony Manager).

Space Map: A kép közepén lévő nagy ablakra klikkelve a naprendszert tudjuk megvizsgálni. Nézzük most ezt egy kicsit részletesebben.



A kép jobb szélén a naprendszer bolygóit láthatjuk. Ezekre klikkelve a bolygót magát tudjuk megnézni. Ha a bolygó körül van orbitális pályán keringő űrhajónk, akkor azt kis zöld csillaggal jelöli a program (ilyenkor ráklickelve a hajót jelző csillagra, a hajó irányítási menüjébe kerülünk). A bolygóra klikkelve (dupla) annak felszínét nézhetjük meg (Mercator Map). Az alsó sorban levő "potméterrel" az idő múlását tudjuk megváltoztatni (Game Speed), a STOP ikonnal pedig megállíthatjuk azt.
A mellette lévő hat kis ikonnal a nézőpontunkat tudjuk változtatni, vagyis a naprendszert tudjuk "elforgatni", illetve zoomolni. Ha az oldalsó sorban levő bolygók valamelyikére klickelünk (jobb gomb), akkor egy újabb menüt hívunk elő (Planet Menu). Itt az adott bolygón levő kolóniákat, űrhajókat tudjuk elérni (fontos! kolóniaként funkcionál a bolygó köré orbitális pályára állított űrállomás is, valamint a Calypso is), valamint a Mercator Map-ra tudunk váltani. A LEAVE gombbal tudunk visszalépni az előző helyszínre. Mercator Map: Ez az adott bolygó, aszteroida felszínét jeleníti meg. A bolygó szektorai szélességi és hosszúsági koordinátákkal vannak jelölve.
FONTOS!! Nem csak annyi szektor van vízszintesen, amennyit egyszerre látunk. Adott esetben akár 40 szektor is lehet. A szektorok léptetése vagy a kurzornyilakkal történik, vagy a kép bal szélén levő nyilakkal.
Az adott szektor kiválasztása bal klick-kel történik. A későbbiekben - ha tanácsadóink valami fontosat észlelnek - ezekkel fognak hivatkozni a megfelelő helyre. Itt láthatjuk a meglévő

kolóniáinkat is. A bal alsó sarokban van az üzenetmező, mellette pedig néhány ikon látható. A három egymás mellett lévő kis ikon fontos funkciókat takar. Ezekkel lehet megvizsgálni a bolygón található ásványkincsek, energialelőhelyek, valamint kolonizálásra alkalmas területek helyét (energy, ore scanner). A harmadik ikon kezdetben nem használható, csak akkor jelenik meg, mikor már kifejlesztettük azt a szerkezetet, amivel a kolonizálásra alkalmas

helyeket tudjuk meghatározni (Technology Manager Menu). Ezen kívül lesz még egyéb scanner-ünk is, de csak a játék előrehaladottabb állapotában, ezek kifejlesztése után használhatóak. Az alatta levő nagy ikon kolónia építésekor használandó. Ez mellett két számsor található. A felső az éppen aktuális szállítóhajó rakterét jellemzi (raktérben levő áru / max. kapacitás). Alatta a szállítóhajó energiája látható. Ez nemcsak a hajó mozgásakor fogy, hanem akkor is, amikor valamelyik scanner-t használjuk.

A későbbiekben, ha lesz magasabb szintű gyárunk, akkor tudunk majd nagyobb rakterű és hosszabb utak megtételére alkalmas hajót is gyártani. Namost.

Az itt felsorolt funkciókat csak akkor tudjuk használni, ha van egy hajónk a bolygón, és az EXPLORATION feladatot választottuk ki - erről később (Vehicle Manager). Ha a seedship-pel (Calypso) egy bolygó körül keringünk, akkor küldhetünk egy hajót a bolygó felfedezésére (megintcsak Vehicle Manager). Ilyenkor megjelenik a Mercator Map, és kiválaszthatjuk a leszállási helyet.

A következő lépés a colony scanner használata. Na megvan a hely, akkor gyerünk oda. Oké, akkor most build colony. Na, hát ennyi egy kolónia telepítése. Ezek után, ha bármit akarunk csinálni, akkor sok-sok nyersanyagra, és mégtöbb energiára lesz szükségünk. Ha ilyenkor a kolóniát jelző kis ikonra klickelünk, akkor a hajó leszáll oda, illetve, ha egy szektorra klickelünk, akkor a hajó odamegy.

Ha a jobb gombra klickelünk, akkor előjön egy menü (a sokadik). Itt lehetőségünk van a hajóval landolni a kolóniánál (persze csak ha a kolónia "felett" állunk), kirakni a rakományt (ha van még elég energiánk a további utakra), hazaküldeni a hajót arra a kolóniára, amelyikről felszálltunk, orbitális pályára küldeni a hajót, lelépni a Mercator Map-ról (Leave ikonnak felel meg), valamint a szokásos funkciók.

Ha nem egy kolónia felett tartózkodunk, akkor csak az első menüpont változik, amellyel a felszínt deríthetjük fel (vagy duplaklikk a hajóra).

Nézzük a bolygófelszínt (Explore Sector). A kép nagy részén a külvilág látható. Az alsó sorban levő ikonok jelentése a következő: 3D-2D nézet váltása (a felülnézeti 2D kép szerencsésebb és használhatóbb, a 3D pedig látványosabb), scannerezés a szektorban található dolgok után, plazma bomba hajigálása, a rakomány megtekintése, szektortérkép megnézése, a hajó irányítása a nyilakkal.

LEAVE ikon - vissza a Mercatorra. A jobb oldalon az iránytű, az éppen aktuális pilótánk arcképe, és a nagyléptékű térkép látható. Ha a terepen valami ikonfélét vélünk felfedezni, akkor a pointer-t ráállítva az átváltozik kéz alakúvá. Ilyenkor felszedhetjük a talált dolgot. Az "ore" és az "energy" sajnos foglalja a rakterünket, az egyéb dolgok viszont töménytelen mennyiségben felszedhetők. A jobb egérgombbal egyéb esetekben lövöldözni tudunk a pointer által mutatott helyre.

Ha valami olyasmit találtunk, ami esetleg érdekes lehet, akkor a program egy kis ablakot nyit, és itt olvashatjuk el az üzenetet.

Kolóniák (Colony Manager)
Ha az Engineering Advisor-ral kitársalogtuk magunkat, és a képen lévő COLONIES ikonra klickelünk, akkor a Colony Manager képernyőre kerülünk. Itt a jobb oldalon a meglévő kolóniáink nevét láthatjuk, a bal oldali nagy részen pedig a kolóniákon található dolgokat tételesesen jelzi a program. Itt is található LEAVE ikon, ami az előző képernyőre kapcsol vissza. Itt nem térek ki a különféle ikonok jelentésére, mivel a bolygófelszín képernyőjén (Colony Grid) ugyanezek az ikonok találhatók.

Ha kiválasztottuk a megfelelő kolóniát (klick), akkor a kolónia felszíni képét vehetjük szemügyre.

Colony Grid - Ezen a képen az adott kolóniát tudjuk fejlesztgetni. A képernyő nagy részét a kolónia képe foglalja el. Itt a különböző épületeket vehetjük szemügyre. A bal gombot nyomvatartva a kép elmozdul a pointer által mutatott irányba. Ha a pointert egy épületre visszük, akkor megtudhatjuk annak funkcióját is. Vannak default épületek is, ezek minden kolónián egyformán megtalálhatók, és ezeket nem tudjuk vezérelni. A jobb oldalon látható a bolygó és a kolónia neve (ráklickelve megváltoztatható a kolónia neve). Alatta a különféle építhető épületeket tudjuk váltogatni.

Ez alatt található az információs ablak. Itt jelennek meg a különféle adatok az épületekről,

stb. Az alsó sorban egy halom ikon látható, ezek jelentése balról jobbra a következő: nyersanyag (ore), energia, létfenntartó berendezések (life support), telepesek (humans), építő robotok (robots).

Alatta: lakóépületek (habitats), gyárak (factories), erőművek (power plants), laboratóriumok (labs).

Az ikonok mellett számok láthatók. A fehér számok a jelenlegi darabszámot jelzik. Az alatta levő szám lehet zöld, ilyenkor az adott dologból termelés folyik, vagy piros, ilyenkor az adott dolog fogy, tehát éppen felhasználjuk valamihez. Piros

szám általában az energia és a nyersanyag alatt található. Ha a nyersanyagunk vagy az energiánk elfogy, akkor vagyunk bajban, és minél hamarabb pótolni kell ezeket. Minden általunk épített épület az üzemelése során különféle dolgokat igényel. Ha az ehhez szükséges dolgokat nem tudjuk biztosítani, akkor az épület leáll, és nem látja el a feladatát (WAITING).
Egyébként el kell mondanom azt is, hogy minden épület csak adott ideig működik, utána újra be kell indítani. Ha az adott épület szolgáltatásaira nincs jelenleg szükségünk, akkor ki is kapcsolhatjuk (GO OFF-LINE).
A lakóépületeket folyamatosan kell üzemeltetni, erre mindig figyeljünk. A gyáraknál be lehet állítani azt, hogy mit gyártson, a laboratóriumoknál pedig kiválaszthatjuk azt, hogy milyen irányú kutatások folyjanak (change prod.). Ha végképp nincs szükségünk az adott épületre, akkor le is rombolhatjuk (dismantle), hogy a helyére újabbakat telepítsünk. Ezeket a dolgokat az épületekre való klickelés után megjelenő menüből tudjuk kiválasztani.
Azt hogy éppen milyen állapotban van az adott épület, az információs ablakban tudjuk nyomonkövetni. Itt tudjuk megnézni, hogy mi a fenéért nem műkszik az adott létesítmény. Például ha az energia felirat piros színű (és mögötte egy nagy nulla áll), akkor azért. A későbbiekben lehetőség lesz majd fejleszteni az épületeink minőségét is. Ilyenkor az épületre klickelve az UPGRADE parancsot kell választani. Természetesen a magasabb szintű gyár nagyobb hajókat tud gyártani, az magasabb szintű erőmű több energiát termel majd stb.
Kihagytam még három ikont. A LEAVE gondolom már ismerős, a COLONIES pedig a Colony Manager menühöz visz vissza. Az utolsó ikon egy kis űrhajó, mellette egy számmal. Ez azt jelzi, hogy mennyi hajó parkol éppen az adott kolónián. Ha ráklickelünk, akkor a Vehicle Hangar képernyőre kerülünk.
Űrhajók (Vehicle Manager) Itt láthatjuk az összes járművünket (illetve csak a jellemzőit). Az egyes hajók ablakában láthatjuk annak nevét, üzemanyag mennyiségét, azt hogy milyen pilóta vezeti, és azt hogy éppen hol kóricál és mit csinál.
Egy lényeges megjegyeznivalóm lenne a Calypso-val kapcsolatban. A Seedship-ünknek gyakorlatilag végtelen a hatótávolsága, mivel minden utazás után üzemanyaga feltöltődik 100.000 egységre. A jobb oldali ablakokban a különféle behatárolásokat állíthatjuk be. Itt kiválaszthatjuk például azt, hogy ha csak egy adott bolygó adott kolóniáján levő hajókra vagyunk kíváncsiak, akkor a bal oldalon csak ezek fognak megjelenni.
Ha kiválasztottunk egy hajót, akkor a Vehicle Hangar-ba kerülünk. Elsőként ki kell választani azt, hogy mit is akarunk az adott hajóval csinálni, a jobb felső szövegablakra való klickeléssel (Select Mission).
Probe - a hajót egy adott helyre akarjuk küldeni.
Exploration - az adott célpont felszínét akarjuk megvizsgálni (Mercator Map)
Transport - az adott célpontra szállítunk valamit, ha ez kolónia, akkor a rakomány ott automatikusan kipakolódik.
Pipeline - ez egy kicsit bonyolultabb. Itt két célpont között tudunk szállítgatni.

Space Station - az adott célpontnál orbitális pályára tudunk állítani egy űrállomást (minden égitestnél csak egy lehet).

Ha ezzel megvagyunk, akkor az alatta levő szövegablakban

beállíthatjuk a célpontot. Azt, hogy milyen pilóta vezesse a járművet, az arcképre klickelve tudjuk megtenni. Ez mellett látható a szokásos raktér / üzemanyag kijelzője. Ezek alatt található a szállítható dolgok ikonjai, a számok jelzik, hogy mennyi található az adott kiindulási helyen. Ezeket a jobb oldalon megjelenő hasonló ikonokra klickeléssel lehet be, illetve kirakni (jobb-bal klick).
A hajót a LAUNCH (vagy CHANGE) ikonnak tudjuk kilőni. Ha másik hajót is küldözgetni akarunk valahová, akkor a VEHICLES ikonnal visszatérhetünk a Vehicle Manager-be. Ha a LAUNCH után újból a Mission szövegablakra klickelünk, akkor az adott helyen levő következő hajó lesz az aktuális, mindaddig, amíg azok el nem fogynak onnan. Ha elvégeztük az összes hajó kilövöldözgetését, akkor a szokásos LEAVE ikonra kell klickelni.
Még megjegyezném azt, hogy a Calypso-val nem tudunk manuálisan kóricálni, csak megadni a célpontot és úgy kilőni.
Science Manager (kutatások) - Az ugye világos, hogy a különféle égitesteken talált dolgokat fel tudjuk használni majd a saját céljainkra. Ezt a Science Advisor-ral való társalgás után a TECHNOLOGY ikonra való klickeléssel tudjuk megtenni.
A megjelenő képen a következőket láthatjuk. A kép felső részén az adott project képét, és rövid leírását láthatjuk. A különféle projectek között az alul levő nyilakkal választhatunk. A középső részen levő szövegablakban jelennek meg a hozzá tartozó információk, a legtöbbet úgyis a "Need more science resources" feliratot fogjuk látni. A szöveg alatt láthatóak a különféle tudományágak. Ezek: Asztronómia, Biológia, Kémia, Elektronika, Geológia, Matematika és Fizika. A kis képek alatti szám azt mutatja, hogy mennyi a tudásunk az adott területen, a felette levő szám pedig azt, hogy az adott projecthez mennyire van szükségünk. Ha valamelyik felső szám piros, akkor találkozunk a fent említett felirattal. Ekkor az a teendőnk, hogy a Laboratóriumot átállítjuk a hiányzó technika kutogatására.

Az INVENT ikonnal tudjuk az adott projectet elindítani, a LEAVE ikonnal pedig lelépni. Természetesen sok fontos dolgot tudunk majd így kifejleszteni, amit a későbbiekben fel kell majd használnunk.

Hát ennyi lett volna a program. Biztosan van valami még amit kihagytam, de sajnos csak ez a négy oldal állt a rendelkezésemre, és csak ennyi fért bele.
Összegzésképpen: ha valaki játszott annak idején a REUNION-nal, akkor ez a program is tetszeni fog neki. Sok hasonlóság és mégtöbb különbség van a két program között. Az űrstratégiákat kedvelők biztosan szeretni fogják, és ellesznek vele jópár hétig.

SAKMAN

QUARANTINE

Egy jövőbeli taxisofőr izgalmas kalandjai a körbezárt Kemo cityben. DOOM-oztál már taxiból? Ezzel a játékkal megteheted!

Hardware igény:
286, 4 MB RAM, 20 MB HD, hangkártya

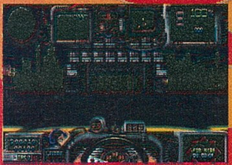
80%

GAMETEK

PC DISK

QUARANTINE

Ültem a monitor előtt és bámultam. Egy műszerfalat láttam egy taxi belsejében. Körben kijelzőket és rohangáló embere-



ket, autókat a szélvédőn keresztül. Állandóan halálsikolyok, ütközések hangja... Egy pillanatra visszariadtam és arra gondoltam, hogy éppen a Bugs & Daffy Tonite megy a Cartoon Network-on, de sikerült erőt vennem magamon. Tétován a billentyűzethez nyúltam, majd óvatosan megnyomtam... az előrét. Elindultam... Lassan emelkedett a sebesség, felbőgött a motor... Egyre gyorsabban maradtak el mögöttem a házak, majd egy éles kanyar jött, kerékcsikorgás... és ekkor egy hangot hallottam. Hey!... Lassítottam, a kocsi megállt. A szólító beszállt... És kezdetét vette... A HAJSZA!

A Gametek játéka egészen remek, bár eleinte nem ez volt a véleményem. Nem bizony! Rohangáltam a városon keresztül-kasul, állandóan idegesített az ütközés hangja, gyorsan elfogyott a lőszer stb. De aztán kiderült, hogy nem ennyi a játék. Egyáltalán nem ennyi! Úgy indult az egész, hogy...

2047. november 14. ... Sötét utcák, csupa félelmetes, sötét alak, hatásvadász elemek... Éppen kocsikázgattam a taximmal a sötét, koszos utcákon és szörnyen ideges voltam, mert már több órája nem történt semmi. Csak ma kezdtem, de még egyetlen "nagy hal" se jelentkezett (furcsa is lett volna, mivel rajtam kívül másik 100 taxis körözött a városban, meg egyébként is, még meg sem száradt a tinta a jogosítványomon... De én megéreztem, hogy egy napon még többre viszem). Ráadásul minden őrült nekem jött a kocsijával, akadályozott a haladásban - ilyenkor sűrűn nyomogattam az F10-et.

Az utasok is állandóan követelőztek a pénzükért... Meg az autómagnóm is bedöglött, így a városi zajok elnyomására nem volt semmiféle zene.. Szóval elég borús hangulatom volt... Csakhogy levezessem a dühömet, néhány gyalogosra rágyorsítottam, és feljöttek szélvédőt törölni (szórakoztató látványt nyújtottak), de ezt is kezdtem megunni és már fontolgattam, hogy feladom, mikor...

... Csoda történt! Egy CSOMAG-gal bíztak meg! Őrült módjára száguldottam a megadott helyre, és egy pár újratöltés után sikerrel oda is értem. Utána felgyorsultak az események! Újabb csomagok, majd küldetések az Omnicorp cég ellen (kormányemberek, bombák, vérfagyasztó akciójelenetek stb.).

Aztán kezdtem egészen élvezni a játékot. Állandóan a digitális térképet és a követőrendszert lestem, beleéltem magam az üldözésekbe, vittem ide-oda az utasokat és elégedetten számolgattam a kapott pénzt. Közben rendszeresen rohantam a Javítóba vagy a Fegyverboltba némi boostolásért (javíttattam és tuningoltam a járgányomat - a legmókásabbnak a körpengét találtam - olyan aranyosan szikrázik, meg az emberek is viccesen esnek tőle darabokra).

Végeztem a fontosabbnál fontosabb feladataimat (elsőként egy névtelen csomagot kellett elvinni egy mukinak, aztán egy másikat a Lumpy Mall-ba, ezután egy - a már említett - kormányembert vittem el a találkozójára, majd az Omnicorp TV-állomásának a felrobbantása volt a feladat egy bomba odaszállításával, utána egy kék

sportkocsis bandát kellett likvidálnom. De egyáltalán nem értettem, hogy mire jó, kinek használ ez az egész rohangálás és mire megy ki a játék.

Végül ez is kiderült, mikor később hazaérve kicsit alaposabban utánanéztem a dolgoknak a "lexikonban". Egyre jobban úrrá lett rajtam a pánik, ahogy olvastam (dráma a javából!!!):

"... 2032. június 3.: a Fal elkészült és az egyetlen kijáratot berobbantották. A "Karantén"-terv elkészült: Kemo City-ből BÖRTÖNVÁROS lett!

... 2043.: Az Omnicorp cég elhatározta, hogy kipróbálja a "Hydergine 344" nevű anyagot, mely "megjavítja" a bűnözőket. Az anyagot a város vízrendszerébe juttatták (kezdtem elsápadni)...

... 2045: Az anyag tervezői nem tudták, hogy Kemo vízrendszere egy fertőző alapanyagot tartalmaz, mely a Hydergine 344-gyel együtt egy nagyon erős vírust hoz létre. A hatása: Teljes idegösszeomlás, erőszakosság (szóval ezért - így már értem, miért van, hogy minden ember vörös szemű, állandóan leköpdös, rugdossa a kocsimat, és puffogtat rám az automata vízipisztolyával...). Körülbelül a bűnözők fele őrült erőszakos gyilkossá vált (na azér' én se vagyok kutya, bár én a vírussal nem kerültem közeli kapcsolatba, talán örökölhettem?).

...'2047.: A vírus szétterjedt...'

Na, erre gyorsan felhajtottam minden nyugtatót amit a gyógyszeres szekrényben találtam és elgondolkodtam, hogy ezeket még soha senki nem mondta nekem (végül is már 5 éves korom óta terveztem, hogy taxisofőr leszek... NA DE ILYEN ÁRON?!).

Ám ekkor felvillant az izzó a fejem felett... és megszületett a

terv. Hahá, most túljárok az eszükön! KI FOGOK JUTNI ERRŐL A NYOMORTANYÁRÓL!!! De hogyan? Hmmm... Hirtelen eszembe jutott, hogy késő van, úgyhogy a fejembe húztam a hálósipkát és álomba szenderültem. ... Másnap behoztam a legutolsó adatot az előző napi fuvarokról, majd folytattam a "kíméletlen hajszát". Ismét fontosabbnál fontosabb feladatokat kaptam (elhízott öreglányokat, badis csávókat szállítottam el egyik helyről a másikra... Ha nem tetszett a képük, vagy a szövegüket nem csíptem, csak megnyomtam az "E"-t és már repültek is ki a hátsó ülésről - többnyire meghaltak, hehe! - hát igen, "az élet nem egy habostorta", még a "fényes" jövőben sem...).

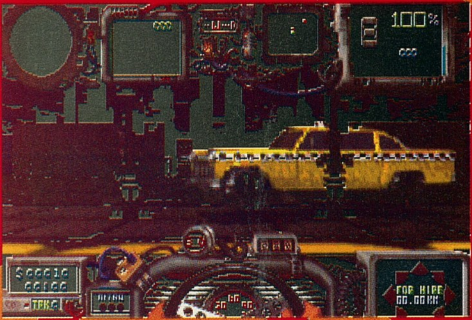
A térképet nézegetve feltűnt valami. Mégpedig, hogy van egy Exit Bay is, biz ám! Kezdett összeállni bennem a kép! Ez nyilván a kijárat! Nahát, hogy erre nem gondoltam! Gyorsan odamentem, de kódot kérdeztek, úgyhogy megint morcos lettem. És ekkor odajött hozzám egy sötét alak... (Hű, azannyát! Majdnem elgázoltam...). És a kódért cserébe egy küldetést ajánlott! A KÓDÉRT!

Hisztérikus örömömben pár idióta gyalogost elgázoltam, mindenre lőttem és BOLDOG voltam. Gyorsan megcsináltam a küldetést, ami egy drogos banda kiirtása volt (ezt a vad belvárosi szlenget is köztük szedtem fel - büszke is vagyok ám rá!). Meg is kaptam a kódot:

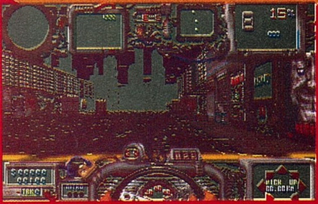
OMNICORP IS ALL KNOWING, most már én is mindent tudtam. Szaladtam a kijárathoz, és egy rövid garázsrész után kijutottam a PARKBA! Ó, ez egy egész más világ volt. Friss, ködös levegő, repkedtek felettem a repülők, hallattták állandóan a hangjukat, és dobáltak mindig a zöld kacatjaikkal, meg terepjárók (vagy kukáskocsik?) próbáltak lelökni az útról. Na, mondhatom...

Viszont itt hirtelen fontos ember lettem. Én voltam itt az egyetlen taxis - Your Cabby! Végre eljött az Én Időm! Nyugodt szívvel gázoltam bele az utasjelöltek aurájába (Volt bőven úgyis). Ám az édes élet után itt is küldetések jöttek (az első volt a legélvezetesebb: 30 szoftvertolvajt kellett lemészárolnom, ördögi kegyetlenséggel - de a munka az munka).

És pár küldetés után itt körözök, mint egy idióta (még mindig nem megy az autómagnó) és nem tudom mit tegyek (és azok a ronda ismeretlen helyek a térképen, ahova át kéne még jutnom... Hajjaj!)! Kérlek!

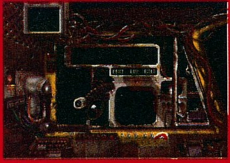


Segítsetek
- A kódot, a kódot!!!...
Egyébként a játék a DOOM és a C64-es Choplifter alapötletének igazán jól sikerült összeöntése. A - nem is olyan távoli - jövőben játszódik, amolyan Cyberpunk és I'm your cabbydriver keverék "némi" agresszióval megszórva. Csak a zenét felejtették le. Ez nagyon visszadobja a hangulatot. Kissé unalmas, hogy 5 órán át egyfolytában a monoton motorbúgást és az elvérző emberek sikongatását hallom, és minden ugyanakkora hangerővel hallatszik, mindegy, hogy 10 vagy 100 méterre ütközik két autó, vagy 0.5 méterre tőlem két kerék közé vesznek egy sétáló alakot és halálsikítást hallat.
Ezenkívül még néhány apróság hibádzik: például az installálás olyan tetű lassú, hogy elalszik mellette az ember, meg egy óráig kell manőverezni, hogy be tudjunk jutni a Service Centerbe és a Weapon Shopba, és ha már csak egy kicsit kellene csak igazítani, akkor általában belénk rohan valami idióta, és kezdhetjük elölről az egészet...
A többi dolog nagyjából rendben van. A grafika szép, kellően kidolgozott és összességében hangulatos az egész. A fuvarra váró emberek fele vagy fémkarú, vagy egy punk, vagy valami bomba nő, vagy olyan kövér, hogy jobban tenné, ha csak kefírt enne. Nyüzsögnek a ferdehajlamúak is a városban csillogó bőrszereléseikben - kábé minden második tag felajánlja magát, mindenki ki akarja nyomni a szemünket vagy éppen legszívesebben eltörné a lábunkat - Fő a változatosság! Kár, hogy nem vittek bele egy kis "fülledt erotikát", ez újabb kihívást jelenthetne az erőszaktól már megfáradt taxisofőr számára.



A második pályán már igen sokrétű tájon utazhatunk. A parkban az állatkertbe is el kell mennünk. A temetőt is fel kell keressük, szerencsére most még nem vízszintes helyzetben - az egyik küldetésben hullaszállítói szerepben kell tündökölnünk, amikor egy koporsót kell a temetőbe vinnünk - Mindig nekünk jut a piszkos munka!? (Vidámparkkal még nem találkoztam, de biztos lesz az is...).

És fegyverkezésben is kiélhetjük a mániánkat: rakéták, forgó pengék, UZI, páncélzat, aknák, lángszóró, ágyúk, ecetera, ecetera... - mindez csak azért, hogy szebbé tegye a napjainkat! Az irányítás billentyűzettel



korrekt (meg gondolom analóg joystick-kel is), viszont a digijoyt gyorsan tegye el a "kedves tulajdonos", mivel irányíthatatlan vele a játék.

Még egy-két jótanács:
1. Illendő beszerezni a második pályára egy extra dry cell-t (Service Center), mert egy nagyobb, vérfürdős küldetés nem 10 másodperc, és a 30 másodperces dry cell, meg utána az energiánk villámgyorsan elfogy, így a küldetés a játék gyors befejezéséhez vezet. (...GAME OVER!).
2. Turbo-t is érdemes venni, mert üldözéses küldetéseknél rengeteget segíthet egyenes szakaszon egy kis extra speed.
3. Igyekezzünk minél több emberkét elvinni, mert a biztonság, kényelem sok-sok pénzbe kerül!
4. Nézzük gyakran a térképet, mert a jobb alsó sarokban levő útvezető sokszor pontatlanul mutatja az utat (pl. lehet, hogy a háztömb túloldalára kéne vinnünk az utast, és hiába nyomjuk az előrét, mert egy fal állja el az utunkat).

És hogy eláruljam a játék valódi lényegét: Egy ORION nevű chip-et kell megtalálni, ami lehetővé teszi a repülést, és így ki tudunk jutni a fertőzött börtönváros falai közül. Jó keresgélést!

A FONTOSABB BILLENTYŰK:
IRÁNYÍTÁS:
Z: ugratás
N: ha már vettünk, turbo sebesség
P: pause (így nyugodtan kimehetünk WC-re - ügyes dolog!)
M: Térkép
FEGYVEREK:
Space: Sima lövés, vagy oldalnézetben UZI
Ctrl: A bentlevő specfegyver
Alt: Specfegyver váltás
F10: Némi káromkodás
Enter: Még dudálhatunk is!
KÜLDETÉSNÉL:
E: Kidobhatjuk vele a fuvart vagy a csomagot előre (halat a tóba)
T: A következő célpont, ha van több is (Kinyírom mindet!!!).
NÉZETEK:
F1, F3: Balra, jobbra (UZI)
F2: Előre
Q: Nagy felbontás
M: Kis felbontás

Szóval, aki szeretné kipróbálni milyen is az, ha valaki egy terrorista szervezet ellen küzd hasonló módszerekkel (BLOOD&GUTS!!!) egy lebegő amerikai taxival, kiskorában túl sokat nézte a véresebbnél is véresebb akciófilmeket (Knight Rider), és most szeretne egy kicsit erőszakoskodni, de azért a kerettörténet is fontos neki (szereti a látványos bevezető-, és befejező animációkat), és még soha nem ment át piroson meg gyalogosokon, annak most elérkezett az ideje, meg úgy egyébként jó durvulást és szerencsés kijutást mindenkinek a Karanténból!

Andrej

A PC Guru-t lapozgatod? Szóval téged is érdekel a számítástechnika és játszani is szeretsz. Akkor jó szórakozást... Micsoda? Még nincs számítógéped? Vagy a kiszemelt játék nem fut a mostani gépeden, mert sokmega ram, mégtöbbmega lemezhely, hangkártya, netalán cédérom kell hozzá? Akkor tudod mi kell neked? Egy

COMPAQ

PRESARIO CDS 510

33 MHz 486SX mikroprocesszor
4 MB memória (max. 64 MB)
270 MB hard diszk
beépített 3,5"-os floppy
integrált 14"-os SVGA monitor
gyors, helyi síines grafika
dupla sebességű Panasonic CD-ROM
16 bites, sztereo, CD minőségű hangkártya
MIDI interfész, game-port, COMPAQ egér
beépített mikrofon és sztereo hangszóró
energia-takarékossági (power-save) funkció
előre telepített MS-DOS és Windows, on-line dokumentáció

vagy egy

PRESARIO CDS 520

66 MHz 486SX2 mikroprocesszor
4 MB memória (max. 64 MB)
420 MB hard diszk
beépített 3,5"-os floppy
integrált 14"-os SVGA monitor
gyors, helyi síines grafika
dupla sebességű Panasonic CD-ROM
16 bites, sztereo, CD minőségű hangkártya
MIDI interfész, game-port, COMPAQ egér
beépített mikrofon és sztereo hangszóró
energia-takarékossági (power-save) funkció
előre telepített MS-DOS és Windows, on-line dokumentáció

Minden géphez adunk egy rakás ajándék programot:
TabWorks (Windows keretprogram), Media Pilot (multimédia panel), MS Works (szövegszerkesztő adabáziskezelő), MS Money, MS Entertainment Pack (Windows-os játékok és segédprogramok), MS Encarta (interaktív lexikon CD-ROM-on), INCA II (kitűnő CD-s játék), és csak tőlünk: Mad Dog II. (Interaktív film-játék CD-n).

Segítünk a gép telepítésében és később is minden problémával megkereshetsz minket.

Minden COMPAQ gépre 3 év garancia!

Ha álmaid számítógépét mutattuk be neked,
vagy valami miatt fúrja az oldaladat a kíváncsiság,
ne szégyenlősködj, kapd fel a telefont és csörögj ide!
Minden kérdésedre szívesen válaszolunk
és (ami a legfontosabb) a gépet is megveheted tőlünk.

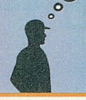
HELP

Számítástechnikai, kereskedelmi
és szolgáltató Kft.
8000 Székesfehérvár,
Budai út 100.
Telefon: (22) 312-619
Tel/fax: (22) 349-876

MS Strauss: Three Tone Poems

Strauss három szimfonikus költeményének multimédia feldolgozása. A zenéket lehet kedvelni, vagy nem - az összeállítás azonban mindenképp figyelemreméltó.

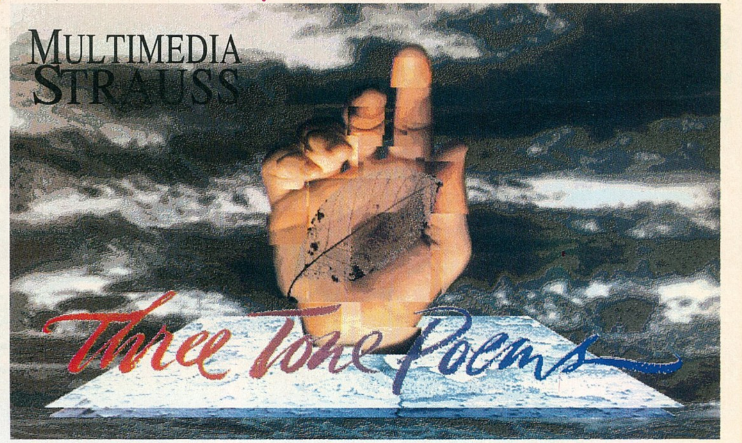
Hardware igény:
386SX, 4 MB RAM, 5 MB HD, CD-ROM, VGA, hangkártya



89%

MICROSOFT

PC CD-ROM



A XIX. század második felében heves vita osztotta két tüzes táborra a zenei világot. Az egyik oldal zenészei az 'abszolút zenét' támogatták - amely minden zenén túli jelentés nélkül fejlődik. Jellemző műfajaik a szimfónia, a concerto, a szonáta és a kvartett voltak. Műveik címei nem hordoznak semmi többletjelentést, csak amennyit maga a zenei műfaj hordoz.

Az abszolút zene tábora folytatni akarta a Haydn, Mozart és Beethoven által fémjelzett klasszikus hagyományokat. Örökségük legtisztább folytatója Johannes Brahms volt.

Az ellentábor erőteljes vezetője Richard Wagner volt. Az abszolút zenétől - mint elméletitől és régi móditól- tartózkodva, Wagner felhajtotta a programzenét mint legalapvetőbb útvonalat. A programzene olyan zenén túli forrásból merít ihletet, mint egy játék, festmény vagy költemény.

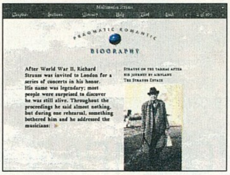
Gyakran a szerző egy leíró címmel, vagy megjegyzéssel jelzi a forrást. E megjegyzését a zene eljátszása előtt kell elolvasni.

Persze a jelenkor távlatából visszatekintve Brahms és Wagner táborának zenei nyelvezete nem áll szemben olyannyira egymással, de abban az időben a hűség az egyik, vagy másik táborhoz komoly dolog volt, amely nem csupán a zenei hovatartozást, hanem az életfilozófiát is magában foglalta.

Az egyik csoport hívei nem beszéltek a másik csoportbeliekkel, de szenvedélyes vitákat vívtak az újságokban és az egyetemi lapokban. Az egész atmoszférája olyan volt, mint egy zenei polgárháború.

Strauss zeneszerzői pályafutását Brahms táborában kezdte, de már korán megismerkedett Liszt és Wagner zenéjével. A munkáitól inspirálva megalkotta első szimfonikus költeményét az *Aus Italien*-t (1887). Ezt követték más művek, köztük első CD-nk művei, a **Don Juan** (1888), **Death and Transfiguration** (Halál és megdicsőülés) (1889) és **Till Eulenspiegel** (Till Eulenspiegel vidám csínyjai) (1895).

A CD-ROM hasonló felépítésű a PC GURU 94/3 számában ismertetett Multimedia Mozart kiadvány. Megismerkedhetünk a program szerzőjével (Russel Steinberg, aki a Harward-on doktorált), a zeneművek előadóival (a Cleveland Orchestra-t Lorin Maazel vezényli). Lehetőségünk van a 'Zenei zsebkönyv' segítségével a zene hallgatására, ekkor csak a főbb részek nevei olvashatók. Ha részletesebb zenei elemzésre vágyunk, akkor a *Close Reading*-et válasszuk, ekkor összesen 396 elemző gondolatot (melyek egy-két mondatból állnak) kapunk a művekről.



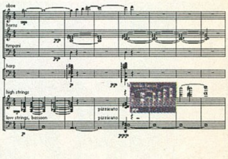
Megismerkedhetünk Strauss zenekarával, a hangszerekkel, belebújhatunk a partitúrába (hogyan épül fel: formák, motívumok, témák, ritmus, harmónia stb.). Az egyes fogalmakat zenei részletek illusztrálják, melyek egyébként közvetlenül a CD-ről szólnak.

Egy másik fejezet a szimfonikus költemények világába vezet: a születésük, a romantika hangjai és Strauss szimfonikus költeményei az alfejezetek címei. Persze a CD tartalmazza Strauss életrajzát is, melyből most mi is kiemelünk egy érdekességet. A második világháború után Strauss-t meghívták egy angliai koncertkörútra. Neve ekkor már legendás volt, az emberek többsége meglepetten fedezte fel, hogy még él. (Strauss 1864. június 11-én született Münchenben.) Ismerkedhetünk munkáival, vagy épp azzal, hogy a 2001: A Space Odyssey-ben is Strauss műve szól *(Imígyen szóla Zarathustra)*.

Természetesen nem hiányozhat valamilyen játék sem a CD-ről. Ezúttal a *Prankster's Game* (a kópé játéka) névre hallgató zenei memória játékkal tehetjük próbára zenei és vizuális emlékezőtehetségünket.

Végül találunk még a CD-n egy irodalomjegyzéket is, mely néhány angol és német nyelvű művet ad meg, és egy-egy mondatos összefoglaló kíséretében.

(JOCO)



MS Stravinsky: The Rite of Spring

Sztravinszkij balettje klasszikus műnek számít (nem műfaját tekintve), most azonban nem csak hallgathatjuk, hanem olyan információkhoz is juthatunk a zenéről, melyeket korábban csak a rajongói ismertek.

Hardware igény:
386SX, 2 MB RAM, 30 MB HD, CD-ROM, VGA, hangkártya

86%

MICROSOFT

PC CD-ROM

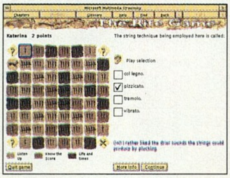
1913. május 29-én Párizsban mutatta be a Szergej Gyagiljev által vezetett Orosz Balett a **Le Sacre du printemps** (Tavaszi áldozat) című 35 perces balettet. A háttérben primitív festésű díszletek, egzotikus kosztümök és egy táncos csoport, mely a földön hajlong fel és le, ahelyett, hogy a magasban szállna. A szerző a 30 éves Igor Sztravinszkij.

1873-ban egy párizsi festőcsoport tagjai, melybe Cloude Monet és Pierre Auguste Renoir tartozott, felismerték, hogy műveiket nem mutatják be a Francia Akadémia által szervezett kiállításokon. Nem óhajtva elfogadni ezt a megkülönböztetést, a következő évben megrendezték saját kiállításukat, melyen számos, a vizuális művészetekben drámai törést okozó alkotás mutatkozott be. A kritikusok pejoratívan impresszionistáknak bélyegezték őket. A későbbiek során zenészeket is neveztek már impresszionistáknak.

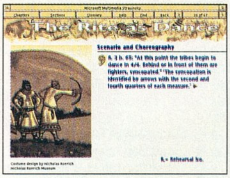
Más művészek elvonultak a civilizációtól, pl. Paul Gauguin Haiti szigetére költözött. Az ő absztrakt szimbólumai és alakjai, vakmerő színei egybecsengenek a Tavaszi áldozat "primitív" vonalaival és harmóniáival. Az egész mögött az lehet, hogy Sztravinszkij rendelkezett egy (azóta megsemmisült) Gauguin képpel. Más hatások is érték Párizsban. 1907-ben egy másik festőcsoport mutatkozott be, a kubisták. A hagyományostól eltérő objektumaik, geometriai formáik szintén nyomot hagytak Sztravinszkij művében.

Ennyit a korról, most ismerkedjünk meg a CD-ROM-os kiadvánnyal. Felépítése követi a hasonló Microsoft Home kiadványokét, bár kisebb eltérések mindig akadnak.

Az első pontban megismerkedhetünk a program tartalmi részének szerzőjével (Robert Winter-rel), aki egy rövidebb bevezetőt mond a CD-hez és a zenehallgatáshoz. (A CD-n Charles Dutoit vezényletével a Orchestre symphonique de Motréal játszik.)



A *Pocket Audio Guide* (Zenei kézikönyv) segítségével zenehallgatásra nyílik lehetőségünk. A zene mellé csak minimális kísérő információt kapunk. Ha mélyebb műelemzésre vágyunk, akkor válasszuk a Close Reading fejezetet. Ekkor kb. 200 elemző mondattal, megjegyzéssel stb. ellátva hallgathatjuk a zenemű részleteit, vagy némileg hátradőlve a teljes művet. Ekkor mindössze olvasnunk kell csak a kísérő információt.



Megismerkedhetünk Sztravinszkij világával (amiből csak néhány részletet ragadtunk ki). Életrajzával, változatos alkotói pályafutásával, Szergej Gyagiljevvel és az Orosz Balettel, az avantgarde Párizsával vagy korábbi sikeres zenéivel a *Tűzmadár*ral és a *Petruská*val, melyekből a Tavaszi áldozat merít. Sztravinszkij Szentpéterváron született 1872-ben egy földbirtokos családban.

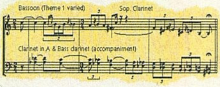
Sztravinszkij zenekara sem maradhat a homályban, megismerkedhetünk az előadásban használt hagyományosan zenekari és egyéb egzotikus hangszerekkel. Megnézhetjük a hangszereket bemutató ábrákat, meghallgathatjuk a hangjukat, vagy olyan részleteket a műből, melyben fontos szerepet játszanak. A megszólaló zenei részletek közvetlenül a CD-ről szólnak.

A Tavaszi áldozat azonban nem csak egy zenei darab, hanem egy balett, melyhez forgatókönyv és koreográfia is tartozik. A program segítségével megismerkedhetünk ezekkel is, sőt megtekinthetjük az eredeti előadáshoz készült díszletek alapjául szolgáló elsárgult vázlatokat is.

Találunk még a CD-n egy irodalomjegyzéket, mely néhány, a balettel kapcsolatos művet ad meg: Sztravinszkij művének hasonmás kiadását, kritikákat, a baletthez kapcsolódó kiadványokat és Sztravinszkij írásait műveiről, ars poetikáját stb.

Ez a CD is tartalmaz egy játékot. A maximum négy személy által játszható táblás játék nem könnyű. A 8×8-as táblán a játékost jelképező figurát kell az átellenes sarokba átvezetni úgy, hogy minden lépésnél különböző nehézségű és témájú kérdésekre kell válaszolnunk. A nehezebb kérdések középen helyezkednek el, nehezítve a rövidebb úton történő haladást. A kérdések három csoportba sorolhatók: zene részletek meghallgatása, a mű ismerete, kor- és életmódismeret.

(JOCO)



ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II. + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)		680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)		288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel		5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez		2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)		2000 Ft
Mouse Pad		200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz		2000 Ft
Midi Amiga Interface		2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához		14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.		19992 Ft
Sound Enhancer Amigához		1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)		13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel		792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)		2392 Ft
Quickshot Joystickok 25 féle típusban		
PC árak:		
Alaplapok		
386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)		9992 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)		9784 Ft
486DLC-40MHz 128 kB c. 2VL (OPTI,AW.)		14480 Ft
486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA (SYS,AMI)		10800 Ft
Processzorok		
486DX-33 MHz processzor	CYRIX	12080 Ft
	AMD	17440 Ft
	INTEL	19992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	13400 Ft
	AMD	19192 Ft
	UMC	9992 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	14120 Ft
	AMD	19520 Ft
	INTEL	20992 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	21680 Ft
	AMD	23120 Ft
	INTEL	23992 Ft
486DX2-80 MHz processzor	AMD	30320 Ft
486DX4-75 MHz processzor	INTEL	52400 Ft
486DX4-100 MHz processzor	INTEL	58800 Ft

586 Pentium 60 MHz proc.	INTEL	50320 Ft
586 Pentium 66 MHz proc.	INTEL	62880 Ft
586 Pentium 90 MHz proc.	INTEL	75440 Ft
Monitorok		
14" SVGA color Axion (1024×768,0.28)		23520 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR)		25992 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR,NI)		28480 Ft
15" SVGA color Daewoo (1280×1024,LR,NI,DIG)		37680 Ft
17" SVGA color Daewoo (1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)		89600 Ft
21" SVGA color Daewoo (1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)		208000 Ft
I/O kártyák		
IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer vezérlő		1320 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA		2120 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM		2920 Ft
Trident 9000C VGA 512 kB RAM		4240 Ft
Trident 8900D VGA 1 MB RAM		6992 Ft
S3 VGA 1 MB, VESA		9360 Ft
Tseng ET4000AX VGA 1 MB, VESA		11240 Ft
Tomahawk VGA 1 MB, VESA		11552 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA		15360 Ft
RAMok, winchesterek		
414256 DIP 70ns		576 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul		1384/3860/13992 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit		15992 Ft
8 MB SIMM 60 ns 36 bit		31992 Ft
16 MB SIMM 60 ns 36 bit		63992 Ft
210/420/540 MB hard disk		17920,21592,25400 Ft
Creative Labs termékek		
SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Value		5992,10240,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE		16880,35360 Ft
Hangfalak		1344,2400,11760 Ft
Egyéb termékek		
1.2 FDD		4960 Ft
1.4 FDD		3860 Ft
Gravis Ultra Sound/ GUS Max		18992,28992 Ft
Processzor hűtőborda + ventillátor		696 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke		13360 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse		3184 Ft
Zoltrix FAX-Modem kártyák		
Fax/modem 24/ 48/ 96 belső + sw		4400 Ft
Fax/modem 14400 belső/külső + sw		13280,18040 Ft
Fax/modem 28800 belső + sw		24160 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
			210MB	260 MB	420 MB	210 MB	260 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz	128k c	2 MB RAM	56.427	57.032	61.784	71.304	71.864	76.616	79.616	94.424
A386DX-40 MHz	64 k c	4 MB RAM	67.520	68.080	72.832	82.352	82.912	87.664	90.664	105.472
C486SLC-33 MHz	128 k c	2 MB RAM	59.536	60.096	64.848	74.368	74.928	79.680	82.680	97.488
C486DLC-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	72.008	72.568	77.320	86.840	87.400	92.152	95.152	109.960
C486DX-33 MHz	256 k c	4 MB RAM	81.248	81.080	86.560	96.080	96.640	101.392	104.392	119.200
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	82.288	82.848	87.600	97.120	97.680	102.432	105.432	120.240
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	83.008	83.566	88.320	97.840	98.400	103.152	106.152	120.960
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	92.880	93.440	98.192	107.712	108.272	113.024	116.024	130.832
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	99.008	99.568	104.320	113.840	114.400	119.152	122.152	136.960
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	129.760	130.320	135.072	144.592	145.152	149.904	152.904	167.712
Pentium 60 MHz	256 k c	8 MB RAM	162.280	162.840	167.592	177.112	177.672	182.424	185.424	200.232

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165 vagy Tel: 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel
23.920 Ft

Több mint 50 CD^{32} program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program

Újdonság!

Hamarosan megjelenik a PC GURU CD-ROM-os különkiadása, a CDGURU!

A CD-n újdonságok, játszható játékdemok, képek, DOOM pályák és még rengeteg más érdekesség található.

Az újságot és természetesen a CD-t kizárólag megrendelés útján, illetve a kijelölt budapesti szakboltokban lehet majd beszerezni 990 Ft-os egységáron!

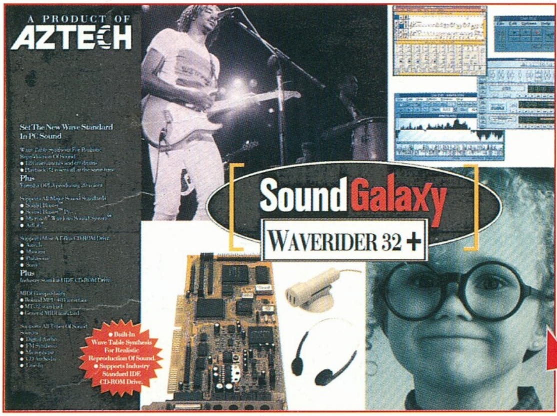
A megrendeléseket a PC GURU közepén lévő megrendelőlapon várjuk, a megjelenést követően postázzuk ki az érdeklődőknek a CD GURU-t.

A korlátozott példányszám miatt a megrendeléseket a beküldés sorrendjében teljesítjük!

HA HANGKÁRTYA, AKKOR

WIN Computer

1067 Bp., Szondi u. 19. Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834



SOUND GALAXY WAVERIDER 32+

A hangkártya, amely nem ismer kompromisszumot!

- multikompatibilis (SB, SBPro, SB 16, Windows Sound)
- 16-bit PCM hullámtábla (2MB ROM)
- multi CD (4 féle) vezérlő + IDE
- MIDI (MPU-401, MT-32)
- profi szoftverek és tartozékok
- hihetetlen ár!!!

Új Új

Sound Galaxy WAVERIDER 32+

Viszonteladóknak kedvezményes árak!

Panasonic

Irodatechnika

A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatója

KX-P4400i/4401

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058